掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.137

卷首特辑

E3 2010 掌机大特集

报道·评述·展望

E3 2010 掌机篇 影像报道

光盘收录

3DS 震撼公布

直击任天堂、索尼发布会

攻略透解

幽灵诡计

专题企划

淘宝网购机黄金眼

特快专递

波斯王子 遗忘之沙

深爱+

洛克人ZERO合集

格斗之王 携带版 '94~'98 大蛇之章

玩具总动员3



本辑赠品

《深爱+》与《幽灵诡计》双面纸笔筒

电子音像出版社

五花八门



本辑 特别关注

卷首语

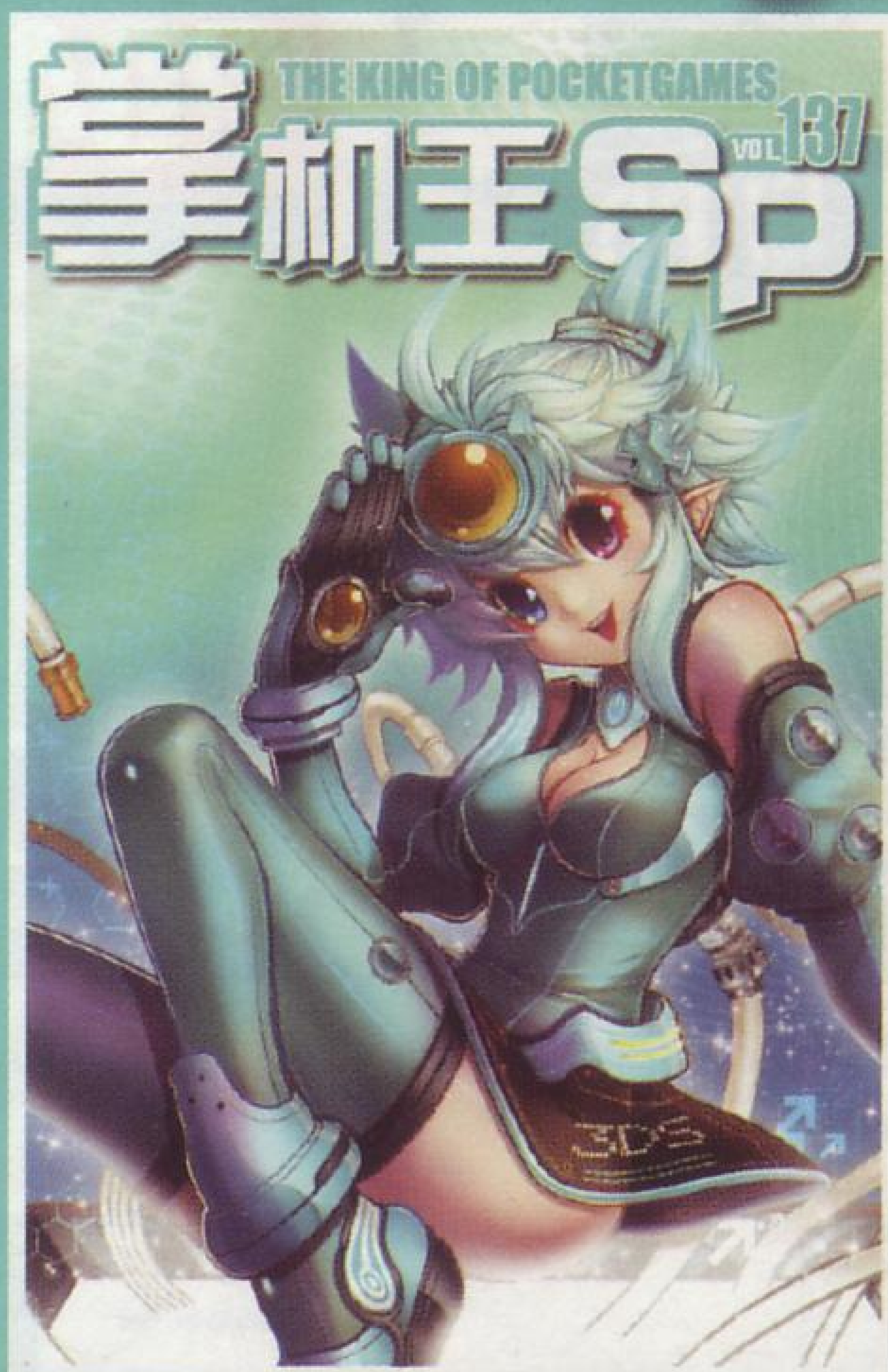
E3来临，又是打着哈欠看发布会和赶稿的紧张时光。3DS的公布令人振奋，硬件性能也好、软件阵容也好，都大大超越了事前的期待，任天堂不耍任何花枪地在本次展会上完胜索尼。感佩任天堂，自然也对索尼怒其不争。在支持NDS家族的玩家欢欣雀跃的同时，PSP玩家也不必泄气，大家还有许多新游戏玩，索尼应该也不会坐以待毙，接下来的东京游戏展依然是以索尼为主角的舞台。

另外夏季正逐渐步入酷暑期，各位在打机或观球时注意保护视力，做好防暑措施。呼……想起来本人今年一场世界杯比赛还没来得及看，接下来的半个月应该能当一把伪球迷吧。

胧月

CONTENTS

掌机王SP VOL.137



封面画师：MILK
封面设计：紫血漪

主　　编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳佳信达印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2010年7月第一版
印　　次：2010年7月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001–3500册
字　　数：220千字
出版日期：2010年7月
定　　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-428-7

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。

本辑赠品

《深爱+》与《幽灵诡计》双面纸笔筒





卷首特辑

中奖名单

掌机情报站

黄金眼

前线狙击

新作拼盘

游戏一品轩

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S·RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。


突破传统
拓展边界
——E3游戏展
ELECTRONIC ENTERTAI
CRYTEK
YOUR ULTIMATE SOURCE
FOR E3 COVERAGE

2010特别报道

Electronic Entertainment Expo 2010

卷首特辑 Introduction Specially Editing

当地时间6月15日～17日，在美国洛杉矶市的会展中心，“Electronic Entertainment Expo 2010”、也就是我们通称的“E3 2010”游戏展成功举办。而大展开幕的前两天，各大硬件商和软件商均遵照惯例地在洛杉矶的各处召开洽谈会议。于是，几乎是长达一星期的时间，洛杉矶成为世界游戏业者齐聚一堂的中心地。

回溯2007～2008年，由于主办方接受部分游戏大厂的要求而缩小了E3的举办规模，结果导致各大厂商大量私自召开自社的主题活动，一时之间，被传为“E3继承者”的各种名目下的展会也陆陆续续登场。但是，这些多而分散的中小规模展会所消耗的预算额却远超出了厂商的预想，压迫着各社财务；而不管坊间街头如何炒作，始终没有一个新展会能够真正取代E3，厂商们由此再度意识到了E3的存在感和重要性。另外一方面，E3本身由于规模的极端缩小导致了召开意义微薄化，主办方意识到媒体变得越来越不关注E3。终于，在各方面危机感的共同鞭策下，经过重新规划的E3于2009年重夺昔日光辉。

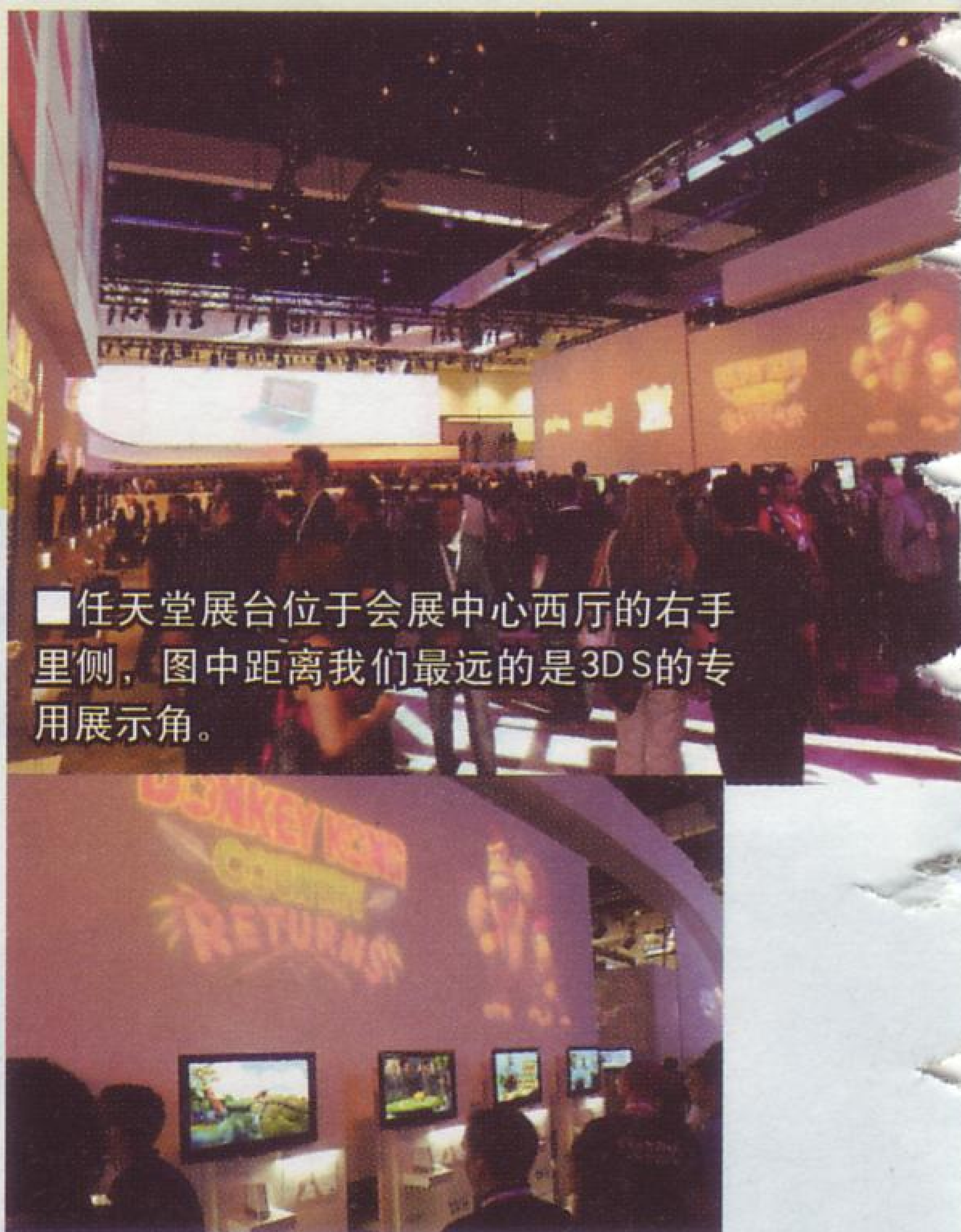
2010是E3重振后的第二年，主办方ESA在一个多月前的5月6日即宣布场馆的所有展台位均出售完毕，登记参加本次E3的游戏厂商也急剧增加——“E3 2010极有可能是历届最棒的一次”。实际上，2009年的参展规模已经不能算小，但今年的厂商数量在去年基础上大幅增加，E3正逐步恢复鼎盛时期的活力。今年是个硬件年，任天堂的3DS、微软的Natal和索尼的MOVE都引发了去年所欠缺的硬件话题，受到全世界游戏迷的关注。当然，各软件商展出的预售游戏同样精彩纷呈，从休闲的轻松小品到硬派的深度大作，“软硬兼施”地点亮了游戏界三天狂欢的璀璨星空。

文 胧月&酷洛洛　美编 Juxi

Nintendo

天下英雄 舍我其谁

春风得意的任天堂值得羡艳的不光是其年度报表，在本届E3上也出尽了风头。除了预定公布的硬件3DS备受注目外，《塞尔达传说》、《星之卡比》、《银河战士》等人气系列均有新作展出，展台前总是一派人声鼎沸的热闹景象。不管任天堂是否真的将目光移向苹果、而对索尼不屑一顾，一向具有危机感和上进心的它都不会在优势时刻麻痹大意。毕竟，它还有对手；毕竟，它的对手还在努力扳回劣势。然而任天堂告诉我们，它会比竞争对手更努力。



■任天堂展台位于会展中心西厅的右手里侧，图中距离我们最远的是3DS的专用展示角。

▶"《超级大金刚》系列"阔别玩家11年，这次在Wii上再度推出新作。大金刚的王国又回来了！

3DS

发布会上，岩田聪拿起立台上小小的双屏掌机，从容自信地介绍完任天堂的这枚业界新核弹，那略显生涩的英语虽不及平井一夫纯熟，更比不上地道美国公司微软的负责人，但随后大屏幕上公布的游戏画面已经不再需要他多费唇舌了。这一刻，无论你是任天堂的铁杆拥趸，还是不太待见任社的"正统游戏饭"，都不得不为3DS出人意料的高水平发挥诚心叫好。且不论犹抱琵琶半遮面的裸眼3D成像是不是个噱头，仅3DS的平面机能就已弥补上NDS家族长期为人诟病的画面缺陷，强大的游戏名单也让人横竖挑不出毛病，咬牙切齿地揣摩半天，挤出俩字加一标点符号："必买！"



3DS功能一览



各部件主要功能

1.上屏幕：3.53英寸宽屏液晶屏，无需佩戴辅助眼镜即可实现3D视觉效果。屏幕解析度为800×240（两只眼睛各400像素，叠加后实现3D效果，即实际看到的画面相当于400×240）。由于裸眼3D的成像原理限制，要想看到最佳3D效果，就要摸索个人与屏幕最合适的距离和角度。

2.下屏幕：3.02英寸液晶触摸屏，解析度为320×240，没有3D成像功能。

3.内部摄像头：分辨率为30万像素（640×480）。

4.外部摄像头：3DS在上屏背面的机身盖上配有两个并排的摄像头，可以将拍摄到的画面即时转化为上屏中的3D画面。

5.滑杆：官方名为"Slide Pad"，与PSP滑杆的作用相同，这是NDS系列主机首次拥有摇杆式的操作。

6.3D景深滑钮：这个具有金属质感的滑钮是3DS的关键，可以用来调节3D效果的强弱（可开启最大3D效果或者把3D效果完全关闭）。

7.Home键：按键后可返回到系统菜单。

3DS规格

尺寸（合上时）：134×74×21（mm）

重量：230克

预装软件：未定

游戏卡片容量：首发时最大容量为2GB。（特别提示，注意单位是"GB"，已经超越了PSP一张UMD的容量。）

无限通信：对应波段为2.4GHz，可以多人无线联机，也可以通过无线路由器接入互联网。主机处于闲置状态时也能自动与附近的其他3DS主机交换数据，或者在休眠模式下从网上下载数据。该功能可由玩家控制开闭。

游戏操作：保留了NDS的所有操作键，增加了滑杆。3DS也内置麦克风，可以语音操作，内部摄像头和两个外部摄像头都可以用于游戏操作，而且还内置动作感应器和陀螺仪感应器，可以进行体感操作。触控笔可以收缩，拉到最长时为10CM。

多媒体功能：3DS的上屏幕还可以用来播放3D电影，让玩家享受到裸眼3D电影。

输入/输出：3DS的游戏卡片插槽与NDS通用，此外还配有一个SD卡插槽、一个电源接口和一个耳机接口。

任天堂发布会上，社长岩田聪亲述3DS的魅力

3D显示变为宽屏

和NDS一样，3DS同样分为上下两个屏幕。其中上屏为主显示屏，采用了3.5英寸的宽屏，对应3D成像功能，不具触摸功能；下屏与NDS一样具有触摸功能，但无法3D成像，理由是“指纹等杂质弄脏屏幕后会影响3D效果，所以触摸与3D这两个功能的兼容性并不好”。

能调节3D强弱的“3D景深滑钮”

打开3DS主机，上屏右侧拥有调节3D成像强弱的3D景深滑钮（3D Depth Slider）。上下推动此钮可调节当前画面的3D显示程度，也可以完全关闭3D功能。因此晕3D、不喜看3D或担心3D会伤害眼睛的玩家并不用担心，你有充分的视觉自主权。



画面大幅进化

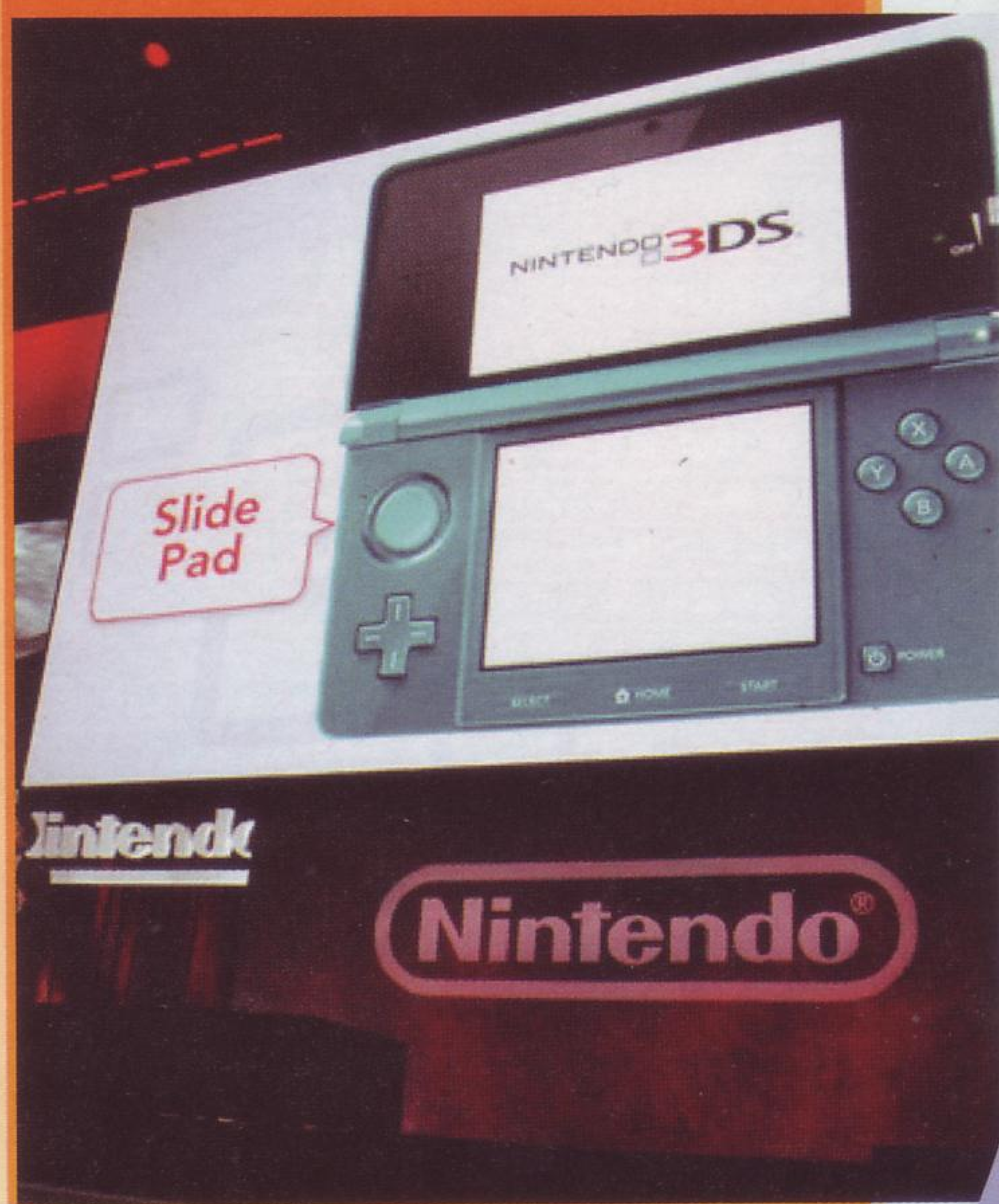
3DS并非是给既有NDS简单加上3D功能，就像岩田聪说的那样：“它带给玩家的视觉冲击力并不仅仅是3D。”目前公布的所有3DS游戏，其画面素质都比NDS超出了一大截。

自带摄像头可拍摄3D照片

既然是NDS系列的后续机种，3DS带有摄像头也是板上钉钉的事。和NDSi以及NDSi LL一样，3DS的内侧与外侧均设置有摄像头，不过最大的不同之处在于：3DS的外侧（上屏的背面）拥有两个并排着的摄像头，这样便可以拍摄出立体显示的3D照片了。

更加多彩的游戏操作

在十字键的基础上追加“Slide Pad”，实现与PSP一样的滑杆操作。此外，3DS还搭载了动作感应器和陀螺仪感应器，玩家除了触摸和按键外，更可通过直接施力于主机来操作游戏。按键上沿袭NDS的A、B、X、Y四个主要功能键，L和R位于主机的背面。



交流模式也发生变化

3DS不仅在画面和游戏体验上有所变化，其交流方式也有所突破。3DS可经由Wi-Fi接点定期搜索其他3DS，并自动通信。玩家如果还记得《任天狗》的通信方式，就会明白NDS用户一旦运行其他游戏，通信便会中止。3DS由于硬件本身就支持自动通信，所以不论玩家正在运行哪个游戏，都不会影响通信。此外，经由Wi-Fi接点还可连入因特网。以上网络功能服务一切免费。

发表会结束后，任天堂为来场观众提供了试玩游戏并观看3D演示影像的机会。马里奥、林克等任天堂明星均以3D成像的方式出现在屏幕的“前后方”，一眼看去宛如立体，纵深感之强令人不敢相信这是裸眼看到的，试看观众都发出“太棒了”的惊叹声。任天堂目前公布了3DS的3种颜色，分别是黑、翠绿和橘红，发售日与价格暂且未定。

3DS的图像显示核心“PICA200”

3DS在公布前后其机能、特别是画面机能都备受玩家的关注。GPU，也就是图像显示芯片是主机画面质量的关键硬件，正式公布后的3DS未如大家所猜测使用NVIDIA的Tegra芯片，而是由日本本土公司DMP所自主研发的芯片——PICA200。DMP于2002年成立，是专供嵌入式系统用图形芯片的厂商。根据DMP的官方介绍，PICA200这是一款专门为便携产品制作的嵌入式图形芯片，支援OpenGL ES 1.1的绘图引擎，并配备DMP研发的3D绘图扩充功能“MAESTRO”。

“PICA200”规格与技术参数一览

PICA200硬件规格参数

- 支援OpenGL ES 1.1标准
- 帧缓存：最大4095x4095
- 分辨率格式：RGBA4444，RGB565，RGBA5551，RGBA8888
- 顶点处理程式(ARB_Vertex_program)
- 渲染到纹理机制（Render to texture）
- 纹理映射技术（mipmap）
- 线性纹理过滤（Bilinear texture filtering）
- 透明混合处理（Alpha blending）
- FSAA抗锯齿（2x2）
- 多边形偏移量（Polygon offset）
- 8位模板缓冲（8-bit stencil buffer）
- 24位深度缓冲（24-bit depth buffer）
- 单/双/三重缓冲（Single/Double/Triple buffer）
- 多边形处理能力：最大1530万多边形/秒 （主频200mhz时）
- 填充像素率：最大8亿像素/秒 （主频200mhz时）

“MARSTRO” 技术

- 逐像素光照（per-pixel lighting）
- 可编程纹理（procedural textures）
- 折射贴图（refraction mapping）
- 图元细分（subdivision primitive）
- 动态阴影（dynamic shadows）
- 雾化渲染（gaseous object rendering）

各主机图像性能参数对比

3DS

- GPU：PICA 200
- 频率：200MHz
- 多边形处理能力：最高15.3m每秒
- 填充像素率： 8亿

NGC

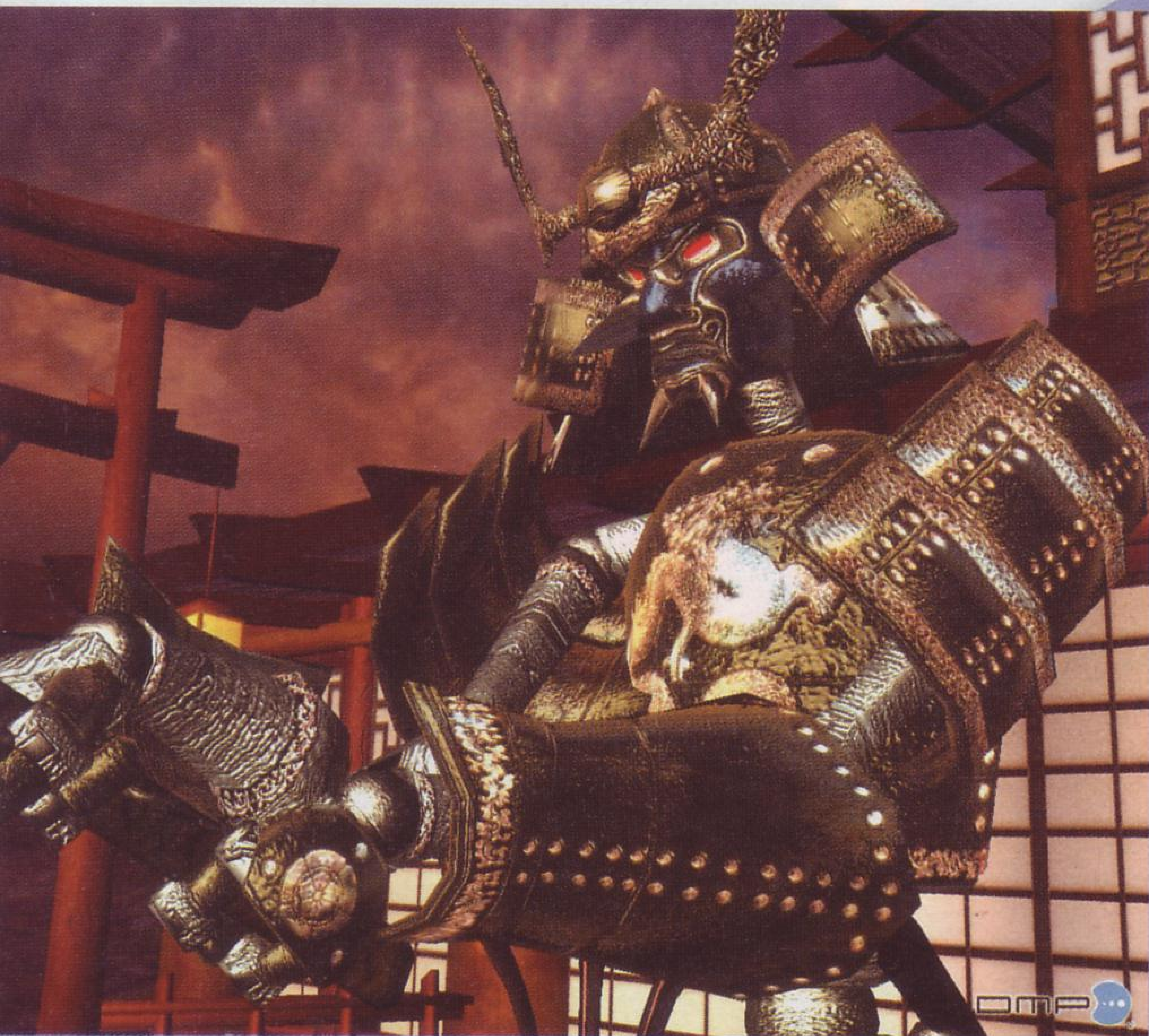
- GPU：ATI Flipper
- 频率：162MHz
- 浮点运算能力：10.5GFLOPS
- 多边形处理能力：最高12m每秒
- 填充像素率： 6.48亿

PS2

- GPU：Graphics Synthesizer
- 浮点运算效能：6.2GFLOPS
- 多边形处理能力：66m每秒

PSP

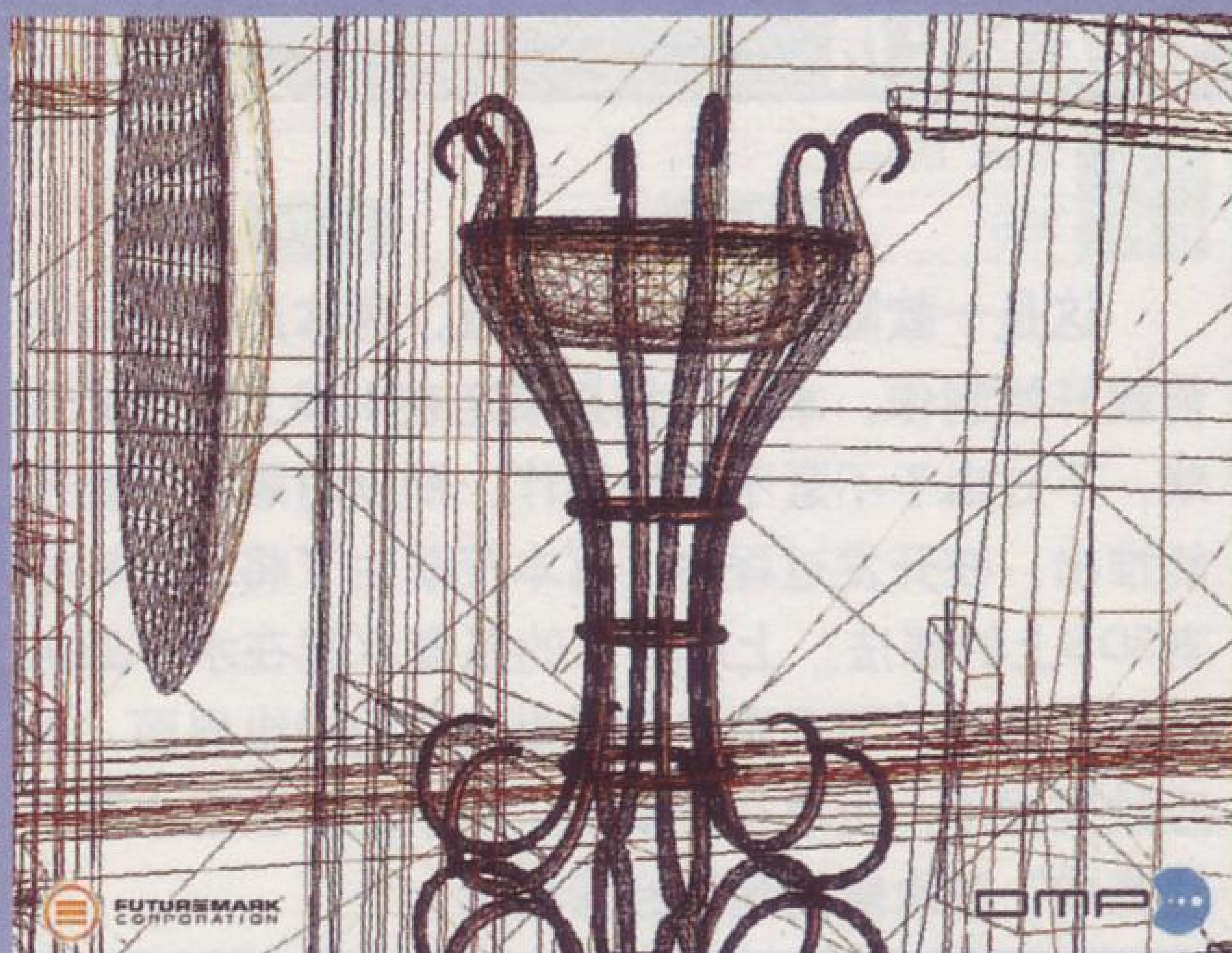
- GPU：MIPS R4000
- 浮点运算能力：2.6GFLOPS
- 多边形处理能力：33m每秒
- 填充像素率：6.64亿

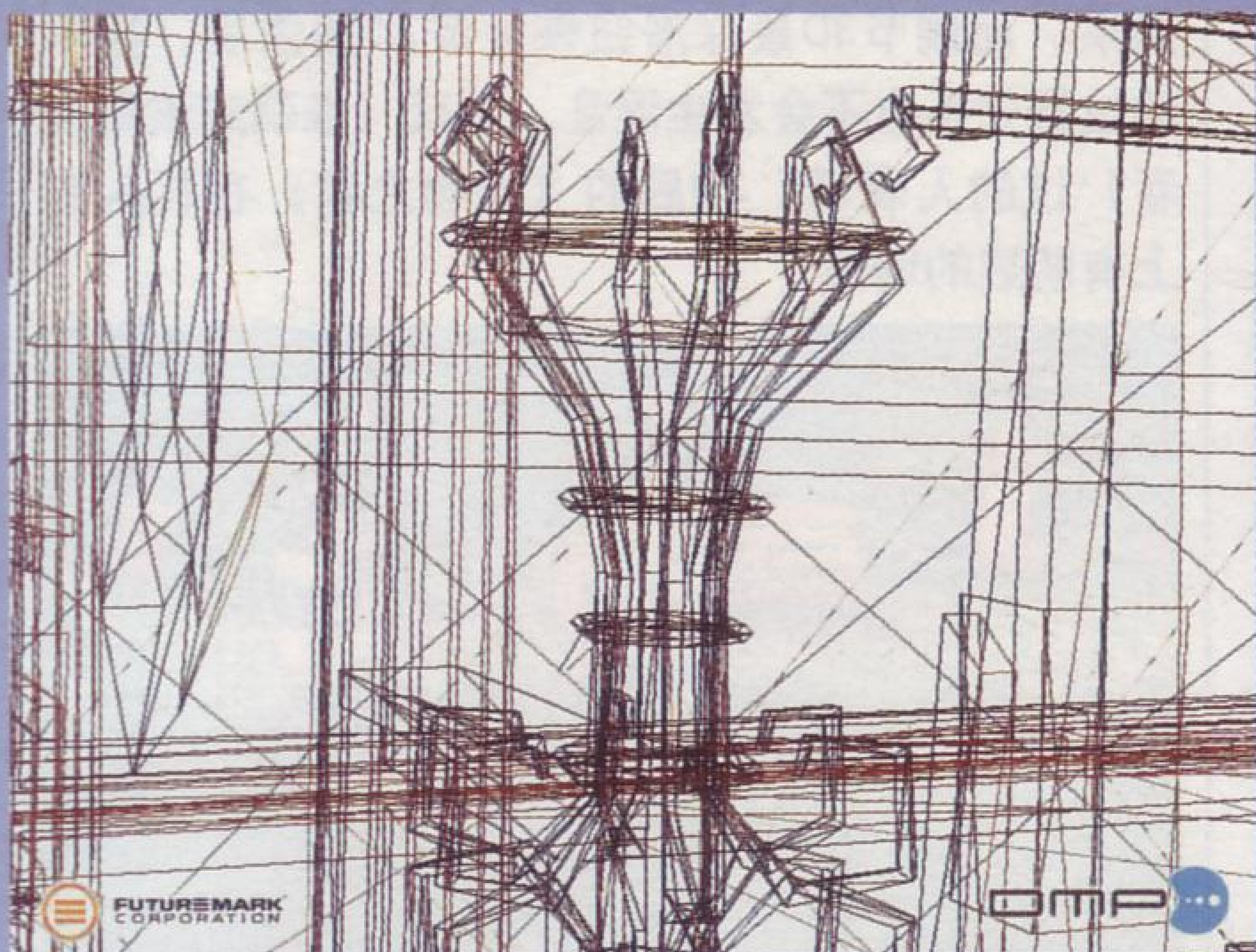


DMP尚未公布它PICA200的实际时脉，这里我们首先关注的自然是芯片的多边形性能以及像素性能。不过我们可以比较直观地看到，3DS的GPU可以说是NGC的强化版。而多边形处理能力方面，3DS其实还没有PSP的一半。但从显示公布的实际画面来看，要说3DS的画面比PSP好一点都不过分，这就如当年NGC和PS2的画面之争，尽管多边形处理能力方面PS2要高于NGC，但实际画面还不如后者，到底原因何在?

这是一块基于OpenGL ES1.1的芯片，OpenGL ES 1.1是日本HI株式会社于2008年公布的件3D绘图引擎，这并不是什么新鲜的东西，苹果的iPhone 3G也支持该引擎（3GS是OpenGL ES 2.1）。如果单从OpenGL ES1.1上看，或许PICA200只是相当于PC上DirectX 7时代的GPU，但这里忽略了该GPU所具有的额外功能——“Maestro技术”。

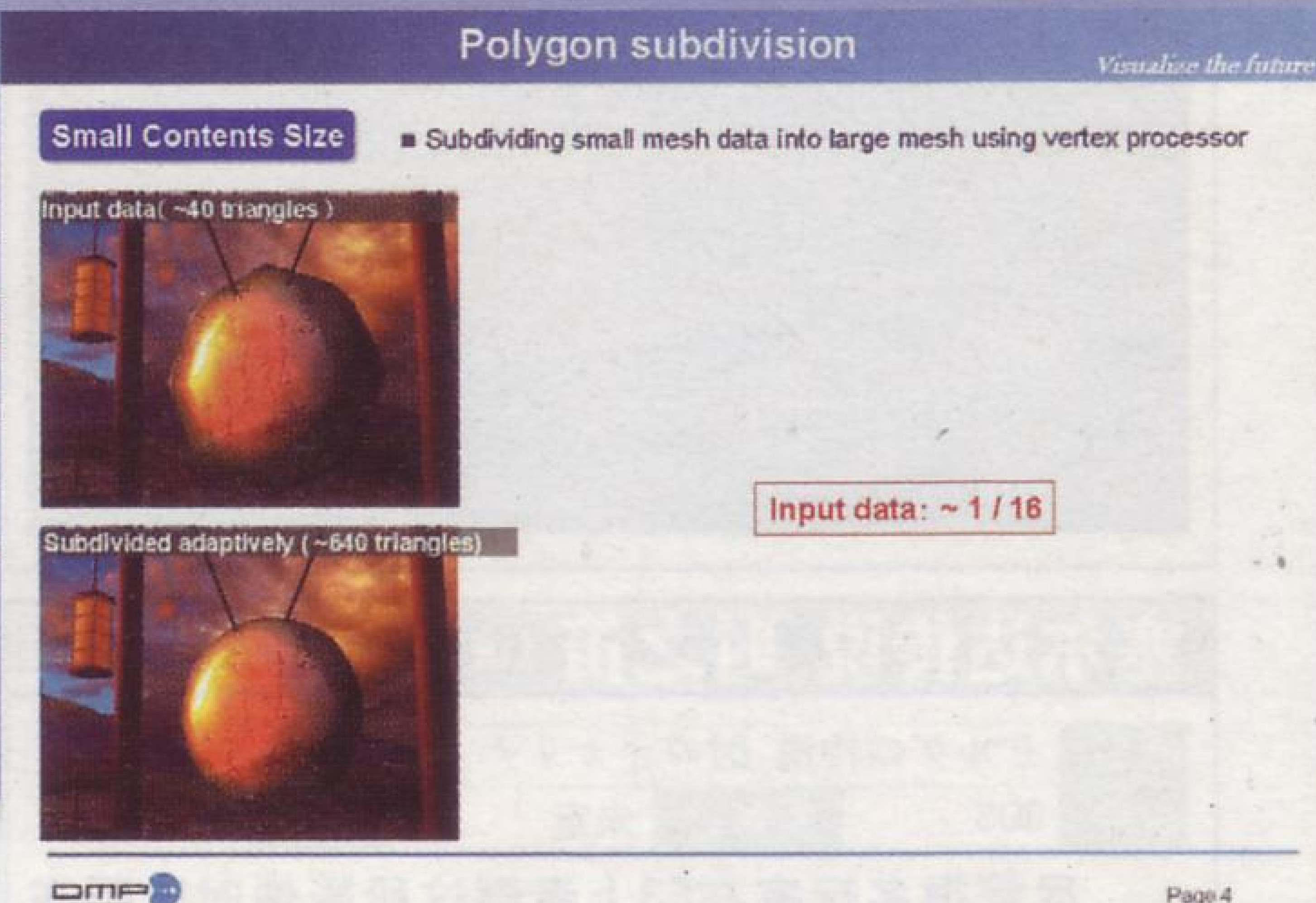
在Maestro技术下，PICA200可以通过硬件的方式来制作各种复杂的渲染功能，同时以低功耗的需求实现高质量的画面。值得一提的其中的“图元细分（subdivision primitive）”，这是一种细分曲面技术（Tessellation），在PC上是从微软DirectX 11开始才对应兼容SM5.0的GPU所搭载的功能。它可以利用CPU将现有的3D模型拆分，节省输入数据的同时大幅增加三角形的数量将原本构建简易的建模渲染更细致。





◀▲PICA200的图元细分机能，作为原始输入数据的建模，右图为经过细分曲面后的建模。

▶实际画面的对比，上图为输入数据时的画面效果，下图为经过图元细分后的效果。上图实际输入数据流只有下图成品的1/6。



软件阵营

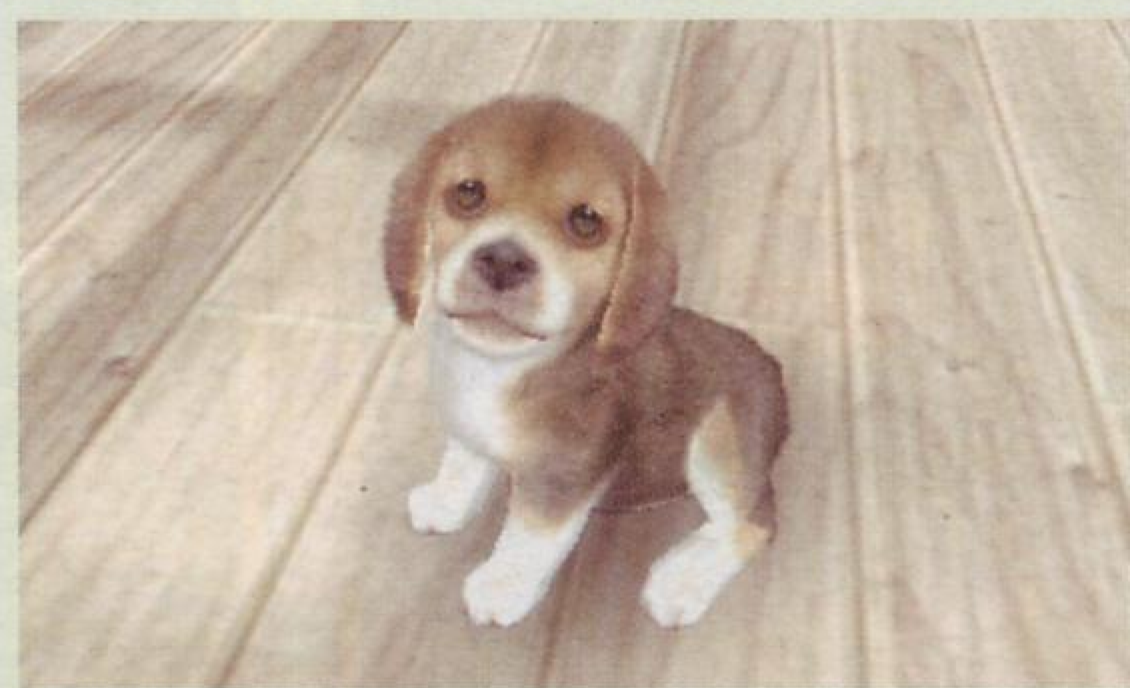
对于玩家而言，硬件机能再强再异类，都不如有好玩的游戏来得吸引人。NDS的成功除了依靠任天堂的营销手段这一软实力外，强大的软件阵容（尤其是第一方）是最实打实的业界资本。任天堂的主机似乎从来都不缺好玩的游戏，即便是在最孤立无援的NGC年代。时下春风得意的任天堂已经为3DS拉来了20家以上的软件商，这其中包括Capcom、Koei Tecmo、Konami、Square Enix、SEGA、NBGI、Ubisoft等日系一流大厂以及海外公司。这些厂商丝毫不吝啬地奉上《生化危机》、《王国之心》、《刺客信条》、《雷顿教授》、《潜龙谍影》、《山脊赛车》、《死或生》、《战国无双》、《模拟人生》、《索尼克》等知名系列下的作品，捧足了场。虽已有以上大作助阵，任社自己依然没有怠慢——《马里奥赛车》、《任天狗》、《纸片马里奥》、《动物之森》、《星际火狐》等第一方软件也一并展开密雨般的宣传攻势。可以看到，在硬件机能得到提升后，以往一些对机能要求较高的游戏类型或系列终于可以登陆任氏掌机，而不用再遭到“缩水”的指责了。

任天狗+猫

原名	nintendogs+cats				
机种	3DS	发售日	未定	类型	ETC

《任天狗》是在NDS上大卖特卖的“蓝海”软件，将触摸功能的魅力完全显示给了世人。作为NDS打下江山的重要功臣之一，该系列又将在3DS上再度出击，玩家们期待的“任天猫”成为了现实。3DS的综合负责人绀野秀树称，“任天猫”的计划其实早在NDS时代就已投入企划，只不过当时宫本茂觉得猫的习性有些像人类的女孩子，是个会闹脾气的主儿。由于猫不会像狗那么主动亲近人，所以宫本茂对该企划采取了谨慎保留的态度。不过在看到开发程序中的猫建模也来蹭人、摇尾的时候，宫本茂发觉这个小家伙也意外地可爱，于是开始了猫版的开发。为此他还特意开始在家饲养小猫，观察它的独特习性。

绀野秀树表示，这次3DS版《任天狗+猫》的画面会非常棒，玩家甚至可以看清动物的毛。小狗们不但富有个性，且身体大小、四肢长短和外貌都设计得很迷人。借助3DS的内侧摄像头，游戏可以识别玩家的脸部位置。当玩家将头靠近屏幕时，小狗也会同样向屏幕外方向探头，做出舔人的动作；小狗能够辨识自己的主人，向不认识的人呜吠——具有视、听、触三种模拟感官的虚拟狗狗和猫猫已经越来越接近在现实世界里的真实表现。



钢铁潜水员

原名	Steel Diver				
机种	3DS	发售日	未定	类型	SLG

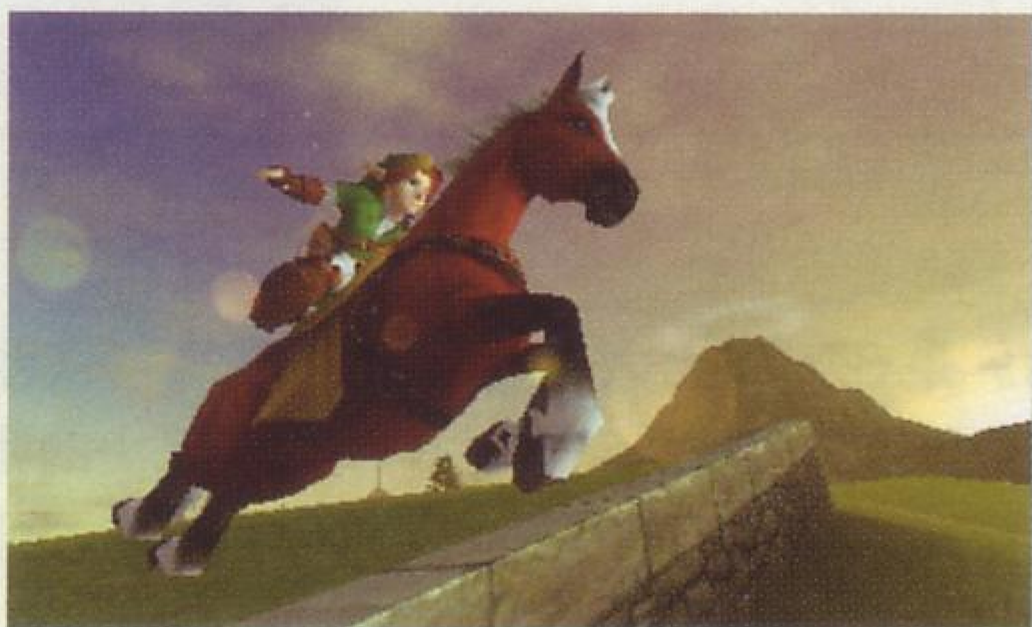
这是一款隐藏了多年的游戏，宫本茂早在六年前就开始制作。本作当初是预定在NDS上发售的游戏，不过由于不紧不慢地制作，所以时隔多年都未能推出。在开发过程中，宫本茂萌生了将本作转移到3DS上的想法。上屏显示的是潜水艇在水中的纵向行驶画面，下屏则是模拟潜水艇的操纵界面，对应触控操作，玩家在游戏的过程中能体验在水箱中“育成”潜水艇的独特经营感觉。



塞尔达传说 时之笛（演示DEMO）

原名	ゼルダの伝説 時のオカリナ				
机种	3DS	发售日	未定	类型	AVG

尽管很多玩家在E3上看到这段影像时欢呼雀跃，认为能在3DS首发之际盛大迎接这一有口皆碑的系列名作，但这里小编不得不向大家泼一桶冷水的是，E3上展出的这段《时之笛》不过是为了演示3DS机能的技术DEMO……先别灰心，宫本茂表示：“虽然目前还没有在3DS上复刻昔日名作的计划，但仍在权衡之中。”而负责“《塞尔达》系列”导演工作的青沼英二也说出：“N64版中的水之神殿是有名的难关，但利用触摸屏就可简单地让林克换靴子”的趣味发言，可见3DS版的《时之笛》并非完全的镜花水月，只要任天堂觉得时期成熟，我们还有希望玩到本作的强化复刻版。





动物之森（演示DEMO）

原名	Animal Crossing				
机种	3DS	发售日	未定	类型	ETC

和《时之笛》一样，本作依旧是3DS的机能演示DEMO。内容与NDS版几乎一样，不过角色的行动都做成了立体式样。当角色朝着屏幕外的方向走动时，道路两旁的树木会反着向屏幕深处后退。当树木比较多的时候也能很明确地看清它们位置的前后关系，而调节3D景深滑钮恢复成2D图像后，树木的位置关系也不会发生混乱。试玩（准确应该是试看）过的人表示，3D后的《动物之森》在代入感上有明显的增强。



新 光之神话 帕尔蒂娜之镜



原名	Kid Icarus：Uprising				
机种	3DS	发售日	未定	类型	ACT

这是在1987年推出的FC游戏《光之神话》的续作。虽然大部分读者也许并未接触过本作，不过其优秀的素质得到不少老玩家的赞许，且一直有声音呼吁厂商推出其续作。如今，负责过《星之卡比》和《任天堂大乱斗》的知名制作人樱井政博率领他的团队，预定在3DS上推出这时隔二十多年的续作。

从游戏的制作力度来看，它似乎完全没必要借助初代的名气。本作讲述美杜莎复活后，冥府军向人类城镇展开袭击，主人公皮特是女神帕尔蒂娜身边的惟一天使，肩负着保护人类的重任。皮特拥有奇迹的飞行力量，不过每次连续飞行时间不得超过5分钟，随后就要回到地面上持剑战斗。因此，玩家可以同时体验到空中的射击战和地面的肉搏战。在3DS良好机能的支持下，众多巨型BOSS也极具魄力。虽然从宣传影像上看，画面在细节上还存在少许棱角，不过实际游戏时屏幕并不会放到那么大，玩家完全不必担心。



马里奥赛车

原名	Mario Kart				
机种	3DS	发售日	未定	类型	RAC

“《马里奥赛车》系列”给人的感觉便是非常“3D向”，马里奥和路易驾驶着赛车绕圈竞速。巧妙的运镜既让玩家感觉到赛车向屏幕外开来的立体感，也让人担心赛车是否会真的撞到延伸到画面深处的障碍物上。经过3D化，赛车的速度感有了更为直观的表现力，可以推断，今后3DS上如果出现主视角或追尾视角的竞速游戏和射击游戏的话，该平台会是相当适合它们生存的土壤。



黄金太阳 黑暗黎明



原名	Golden Sun：Dark Dawn				
机种	NDS	发售日	预定2010年内	类型	RPG

GBA平台上最具人气的原创RPG系列之一——《黄金太阳》续作终于有新情报放出了，玩家也可以通过现场的实际试玩来感受其魅力。本次E3依旧没有公布本作的准确发售日，不过不出意料的话，今年我们就可以与之亲密接触。故事发生在第二作《失落的时代》的30年后，世界再度遭受到新的威胁，在前作中大幅活跃的英雄，其子女将化为本作主人公，展开新的冒险。从试玩影像看，游戏依旧保持了前作中丰富有趣的解谜要素，而召唤兽影像依旧魄力十足。



其他第一方软件

星际火狐64 3D（演示DEMO）

原名	Star Fox 64 3D				
机种	3DS	发售日	未定	类型	ACT



▲在丛林中穿梭的纵深感非常强，3DS的确非常适合此类游戏。

飞行胜地

原名	Pilotwings Resort				
机种	3DS	发售日	未定	类型	SLG



▲一改“飞机=空战”的传统，将飞行与休闲有机地融合。

纸片马里奥（演示DEMO）

原名	Paper Mario				
机种	3DS	发售日	未定	类型	RPG



▲本次展示的《纸片马里奥》再度回归RPG。

马里奥对大金刚 迷你岛大行进

原名	Mario vs. Donkey Kong：Mini-Land Mayhem				
机种	NDS	发售日	预定2010年内	类型	ACT



◀昔日的经典再出新作，简洁的关卡和耐人寻味的操作性让玩家很难自拔。

Sony Computer Entertainment

泄气还是隐忍？

不管你是喜欢拿着触控笔在一个白色双屏掌机上戳戳点点，还是觉得联机屠龙、看片听歌比较棒，都不得不承认SCE在本次E3上的表现委实差强人意。当然，索尼这次的宣传重点是家用机的体感装置“MOVE”，而在目前公布的三大硬件商——索尼、微软和任天堂的同类体感设备中相比较，MOVE在定位精准度、延迟度和操作舒适度等方面确实有优势，然而决定硬件生死存亡的软件方面却还是不痛不痒地停留在播片的宣传力度上。发表会期间，既无野村哲也登台奉上《FFVXIII》的有料资讯，也不见辻本良三及其Capcom同僚发来贺电，玩家（特别是日式游戏玩家）不由感到冷清失落。E3毕竟是在美国举办，偏偏现在只有日本玩家对PSP还算比较买账，即便是在日本红透半边天的《怪物猎人》也未能真正在美国打开市场。于是，在未制定出有针对性的计划之前，索尼只能继续摸索。

家用机方面，《杀戮地带3》、《荣誉勋章》、《死亡空间2》、《Portal 2》、《烈火战车》都进行了重点宣传，延期天王山内一典宣布了个人多年来难得一闻的好消息——《GT赛车5》发售日定于今年11月2日，黄花菜凉了总比没了好。相比之下，PSP就显得可怜许多，不仅都市传说中的“PSP2”没有出现，整个E3上也没有爆出重量级游戏的完全新作。《战神 斯巴达幽灵》和《啪嗒嘭3》是在美国也具有一定人气的PSP软件，也是这次在宣传力度上稍稍能够令人颔首的。





▲体感和3D是这次索尼的主要宣传对象。

软件阵营

战神 斯巴达幽灵



原名	GOD OF WAR GHOST OF SPARTA				
机种	PSP	发售日	预定2010年秋	类型	ACT

肌肉发达的肉体、寸草不生的秃头以及背上的两把弯刀，共同构筑起奎托斯的人物像。这位被玩家爱称为“奎爷”的硬汉已经迷倒了全世界1100万玩家，今年秋天，他又要再度折回掌机，挑战PSP的机能极限了。在画面提升方面，本作实现了高细腻度的雨天表现。在遭到神罚而沉没的亚特兰蒂斯都市，无论是雨水形成的雾气还是水流淌在斜面上的质感，就PSP的机能而言简直好到“异样”的地步。引擎经过改良后，同屏出现敌人数能够达到前作的两倍，BOSS的体积也允许做得更大。

本作的玩法与系列前作一样，重视横扫千军的爽快感。除了锁链双刃外，奎托斯还能拿着希腊战士的盾牌长矛以及电击武器作战。BOSS巨大，攻击极具魄力，将其HP打到一定程度后还能施以华丽的QTE终结技。只要根据画面的提示及时输入按键，就能对敌人造成巨大伤害。SCE的展台上提供了本作的试玩，试玩者可操控奎托斯在汪洋的孤舟上杀敌。游戏的手感非常棒，玩起来完全没有不协调的感觉，移动、跳跃以及敌人的打击感都与优秀的画面相得益彰，完全对得起“战神”的头衔。毫无疑问，本作将是PSP上屈指可数的高素质游戏。



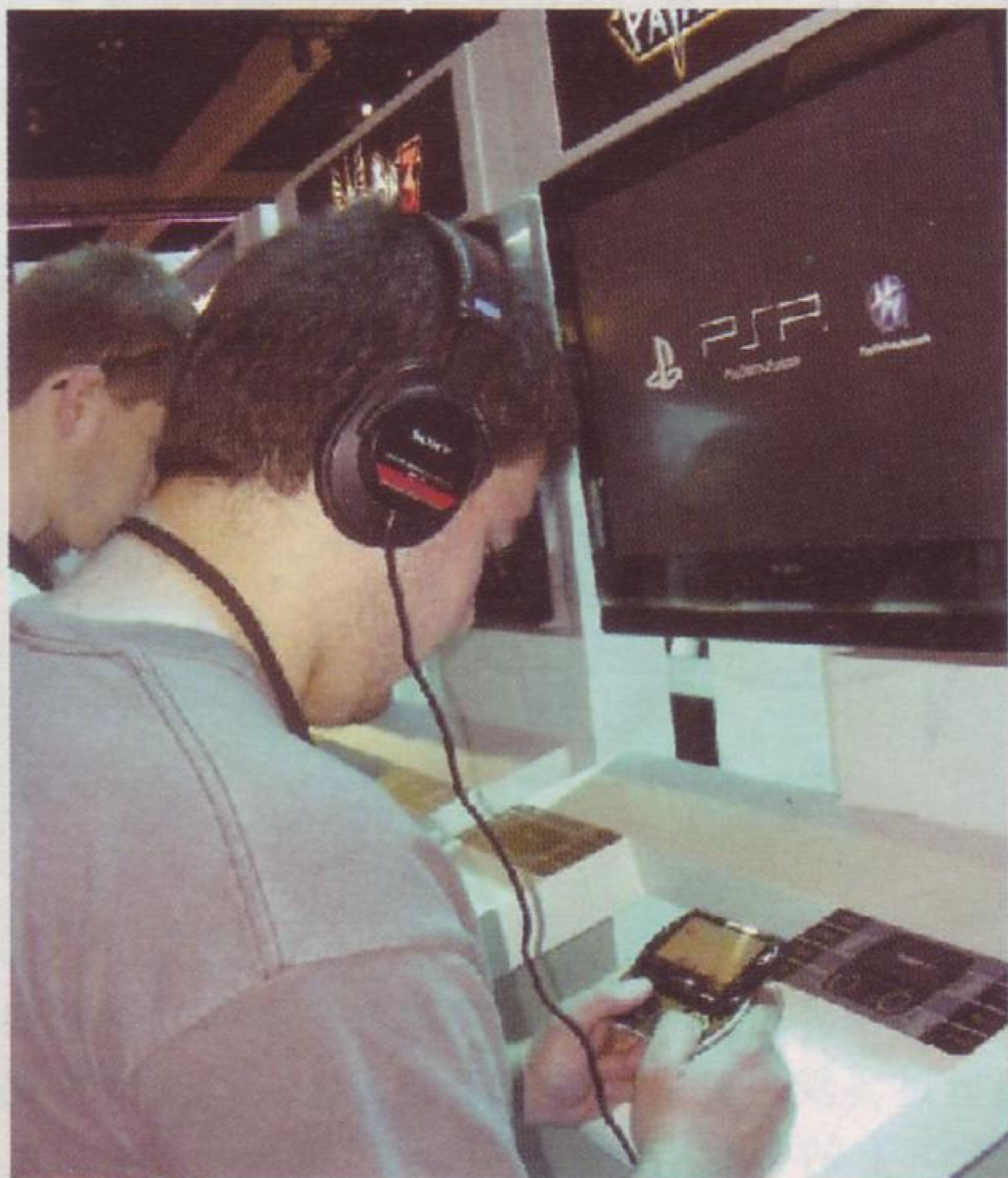


啪嗒嘭3



原名	Patapon3				
机种	PSP	发售日	预定2010年9月	类型	MUG

节奏游戏“《啪嗒嘭》系列”的正统续作于E3闪电公布、闪电放出试玩版外加闪电制定发售日。本作加强了育成要素和联机要素，玩家可以对自己的啪嗒嘭英雄执行细致的升级、装备等育成行动。同时，2～4名玩家可以齐聚一堂，操纵各自的啪嗒嘭英雄联手打倒敌人。满足一定的条件后还可以召唤巨大啪嗒嘭发动爽快的“乱键”必杀技，此时随意输入按键都能对敌方造成可观的伤害。



摄像头宠物



原名	Eye Pet				
机种	PSP	发售日	未定	类型	ETC

PS3的宠物小猴移居PSP，玩家可以通过外置摄像头与游戏中的小猴互动嬉戏。通过摄像头对玩家头部的捕捉，小猴会感应到玩家靠近屏幕的动作，并做出相应的反应动作。不过小猴在外形上还是比较讨好欧美玩家，不少亚洲玩家反映“这家伙也不是很可爱嘛”。



第三方软件商 Square Enix

大作有余而盛望难负



■SE把这次的宣传重心放在家用机。

听闻SE著名制作人野村哲也前往E3的消息后，各方面都饶有趣味地猜测其此行目的。野村倒是没有像其和田社长一样地劲爆“拍肩”，传闻中“《FFVXIII》跨平台”的消息也是子虚乌有，至于PS3玩家们望穿秋水的所谓“《FFVXIII》公布详细系统”被证实为不过是个美好的幻想——本作的宣传仍尚处于播片阶段。不过两款掌机版《王国之心》新作的公布令玩家备受鼓舞，现有的NDS平台上将推出移植自手机平台的《王国之心 Re:Coded》，而在本次E3初次亮相的3DS上则有另一款完全原创的《王国之心3D》（暂名）。



■《FF XIV》是SE在索尼发布会上的宣传重点之一，本作跨PC和PS3两个平台。

王国之心3D（暂名）

原名	キングダム ハーツ 3D（暂名）				
机种	3DS	发售日	未定	类型	A・RPG



目前本作演示的只是一段DEMO影像，玩家尚无法试玩，不过光是“亮相”这一行动本身，已足以称得上为惊喜。鉴于前文已经介绍过3DS的画面机能，因此《KH3D》自然也有着优异的画面表现。无论角色还是背景都看不到马赛克或因多边形不足而呈现的棱角，就算实际画面比宣传略有缩水，这款游戏已无可怀疑地证明了3DS的机能。

据制作人野村哲也透露，本作标题中的“3D”并非表示通常意义的“三维”，而是副标题的简称。这款原创新作的主人公是索拉和利库两人，会在新的世界中展开冒险。之前《王国之心》的三部作品——《358/2天》、《梦中诞生》和《Coded》在当年是同时公开了制作计划，而《3D》则是进入了新阶段的作品。





本作由制作过《梦中诞生》的SE大阪小组负责，预计导入三项新系统，不过目前还不清楚它处于系列时间轴的哪个位置以及故事来龙去脉，不过制作人表示当玩家接触过NDS的《Re:Coded》后“能得到若干提示”。野村哲也在最后称，自己本次参加E3的目的并非为了宣传发表，而是为了“某个项目的磋商”。明年他会继续前往E3，亮出“隐藏武器”。

王国之心 Re:Coded

原名	キングダム ハーツ Re:Coded				
机种	NDS	发售日	预定2010年秋	类型	A・RPG



如同之前猜测的，本作剧情与手机版《Coded》几乎一样，目前开发度在80%左右。系统则融合《358/2天》、《梦中诞生》与《Coded》三者于一体，玩家可以操作索拉手持键刃在童话世界中冒险。游戏的难度不高，并且由于索拉并非“真实世界的人”，因此玩家甚至可以用游戏



自带的作弊功能调整索拉的能力。本作的导演由负责过《梦中诞生》的安江泰担任，同时他也是《KH3D》的导演。

寄生前夜 第三个生日

光环视频收录

原名	The 3rd Birthday				
机种	PSP	发售日	预定2010年冬	类型	A·RPG

早在2007年的5月，SE就已经放出了本作的制作消息。之后虽然在TGS2008等展会上流出过影像，但往后就再也没有公布过引人注目的情报。本次E3，厂商以宣传影像的方式将基本游戏方式确定下来，力争让玩家轻松体验到电影般的剧情。

虽然是系列的最新作，但游戏的剧情、设定和系统几乎独立，主人公Aya会在全新的故事中冒险。和系列以往作品一样，玩家可看到大量美丽的剧情CG，而Aya女神看上去依旧年轻漂亮，完全不像是35岁左右的年纪。战斗场面看上去相当火爆刺激，不过实际玩起来却不会难以上手，Aya会自动瞄准怪物，我们只需下达攻击指令便可。



此外，为了配合在E3的出展，SE官方开放了本作官网。目前还无法看到重要信息，但是“CTI”、“BABEL”、“TWISTED”、“OVERDIVE”等关键单词已经在页面上浮动。制作人方面更是集结了北濑佳范、田畑端、野村哲也、鸟山求、上国料勇和下村阳子等名匠，大作感十足。制作人甚至表示有志于将其打造成《FF XIII Agito》面世前的PSP平台上第一大作，不管是否是因为他忘记了《MHP》的存在，这款作品本身无疑是值得PSP玩家、特别是系列老玩家所期待的十年一剑。

第三方软件商 Konami

多平台均匀开花

在本次以家用机软硬件为宣传重点的E3中，Konami也没有例外地倾向于家用机。掌机游戏中的大部分都玩着脚踏多条船，且重量级作品并不多，《ZOE3》也到底还是没有放出消息。《MGS》登陆3DS算是最为重磅的一颗炸弹，包括小岛秀夫在内的一干制作人对其机能看来是相当满意。

潜龙谍影 食蛇者3D

原名	METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D				
机种	3DS	发售日	未定	类型	ACT

相比完全新作的《王国之心3D》，本作只是PS2版《食蛇者》的复刻版。至此，小岛秀夫旗下的第一王牌系列宣布彻底打破门户桎梏。不仅如此，《食蛇者3D》优秀的画面更是让人惊呼3DS的机能，至少在掌机屏幕上看，它的画面已经完全不比PS2版差了。展出的演示DEMO可小幅度调整游戏视角，丛林随着视角的变化呈现不同的景深效果，Snake与引领者交战的一幕更给人留下深刻印象。





胜利十一人2011

原名	PRO EVOLUTION SOCCER 2011				
机种	PSP	发售日	未定	类型	SPG





▲横跨PS3、X360、Wii、PSP、PC5个平台，不过本次依旧没有宣布推出NDS或3DS版。

高米迪 自然之王

原名	Gormiti：The Lords of Nature!				
机种	NDS	发售日	未定	类型	A・AVG



▶本作根据意大利动画改编，预定在NDS和Wii两个平台上发售。NDS版从画面上看有些近似于《塞尔达传说》。



第三方软件商 Bandai Namco Games

今年依旧横跨ACG三界

按照惯常，动漫改编游戏当然是少不了的，这次公布的几款以在欧美也很受欢迎的《龙珠》、《火影》为题材改编。掌机软件宣传力度较大的是即将发售的PSP版《皇牌空战X2 联合突击》和《龙珠Z 天下第一武道会 组队战》。该社著名的竞速游戏“《山脊赛车》系列”宣布在3DS上推出新作，这个昔日和《MGS》一样都是索尼主机护航者的知名系列终于也同时向硬件三大家示好了。

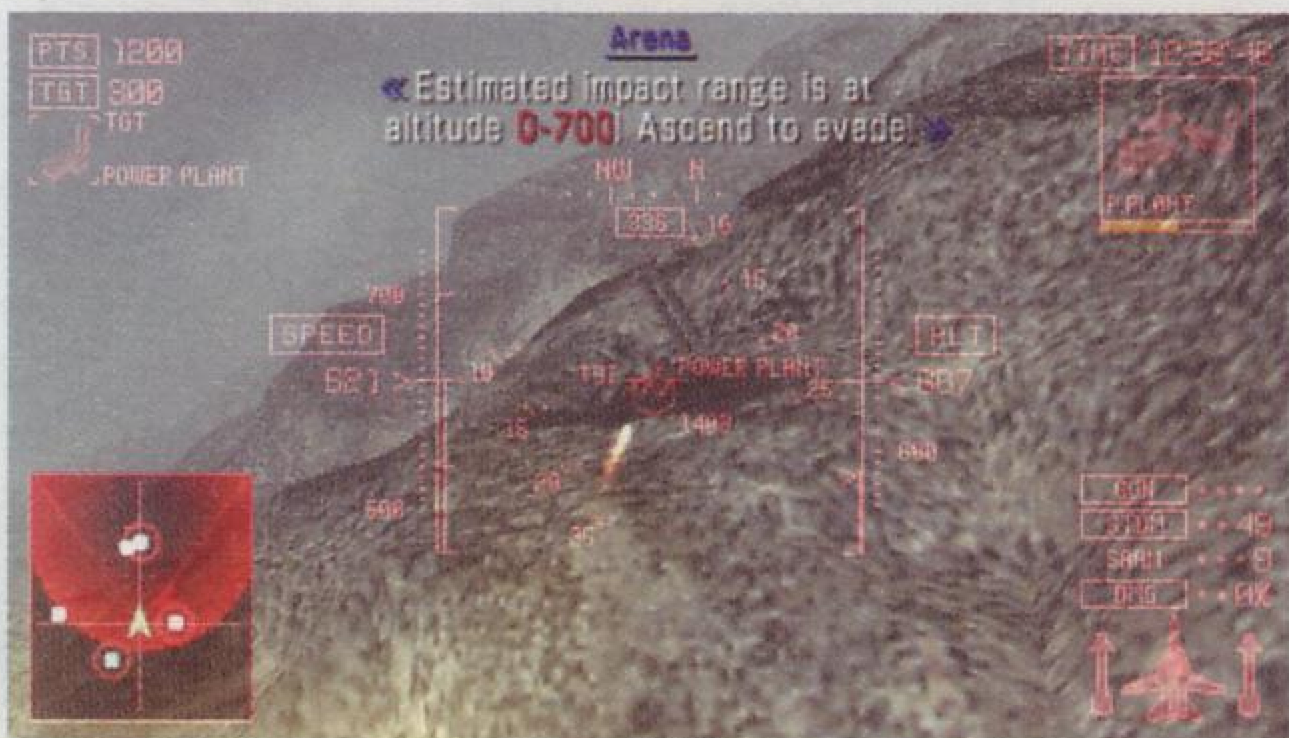


皇牌空战X2 联合突击

光环视频收录

原名	エースコンバットX2 ジョイントアサルト				
机种	PSP	发售日	预定2010年8月26日	类型	STG

著名空战游戏系列在PSP上的第二部作品。借助PSP得天独厚的联机条件，本作可最多支持四人协力攻关或八人分组对战，尽管氛围和作战方式都与《怪物猎人》大相径庭，不过单从“协力攻克难点敌人并获得改装素材”这一点来看，Namco必然还是得到了前者的启发。游戏的画面非常出色，玩家可驾驶各式战机翱翔天际，在诸如东京、伦敦、旧金山、中途岛等现实地点的上空展开激烈的空战。虽然驾驶舱的界面看上去非常复杂专业，但游戏的实际门槛并不高，喜欢射击游戏和联机的玩家可对其重点关注。





龙珠Z 天下第一武道会 组队战

光环视频收录

原名	Dragon Ball Z Tenkaichi Tag Team				
机种	PSP	发售日	预定2010年9月30日	类型	FTG



▲由Spike公司开发，该公司已经制作过多款《龙珠》格斗，质量应该不会差。

山脊赛车（暂名）

原名	RIDGE RACER（暂名）				
机种	3DS	发售日	未定	类型	RAC



◀在双屏家族上看到正统赛车大作的应有面貌不再是空谈。

从原创新作到系列延续



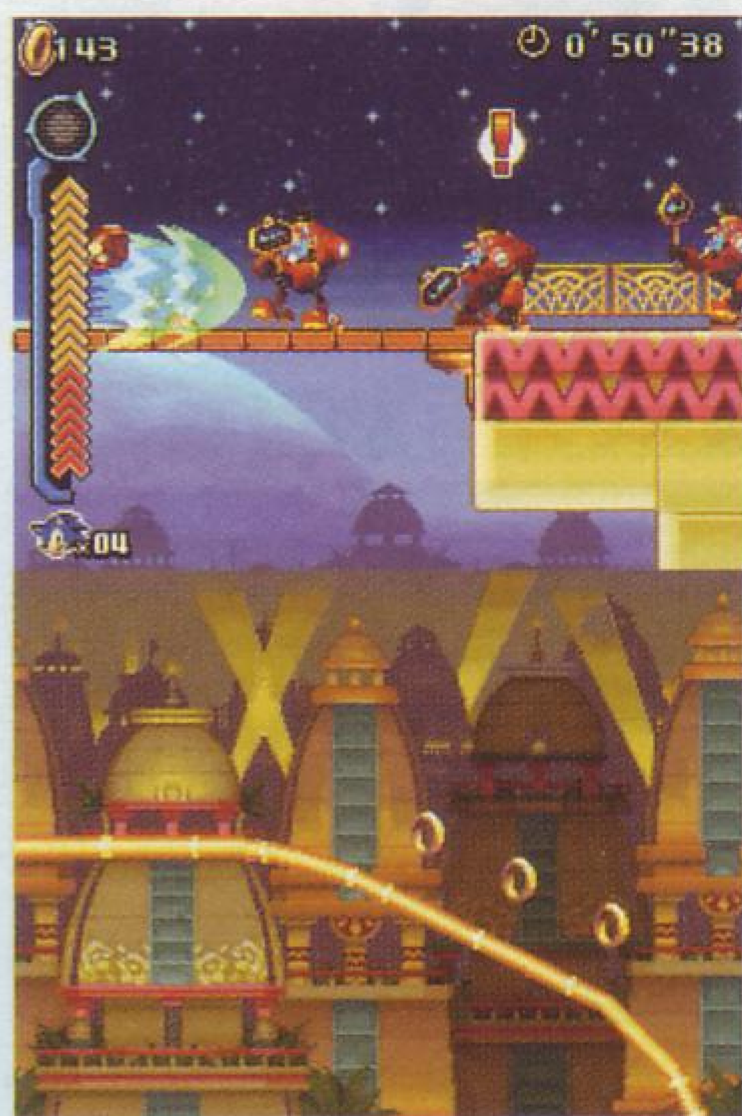
▲展台的索尼克形象极为惹眼。

回想在2009年E3上，日本游戏开发小组Platinum Games以《猎天使魔女》博得了在场观众叫好声。今年，这个拥有稻叶敦志、神谷英树、三上真司等鬼才的精锐小组再度携手SEGA，借其展台展出了由三上领衔制作的跨平台大作《征服》。在苹果的iPhone和iPod Touch上亦有《超级猴子球》和《足球经理》等名作延续，公司吉祥物索尼克不单出演了新作，其经典作品《索尼克大冒险》更在PSN和XBLA上放出下载版。不过除此之外，本届SEGA值得我们关注的作品并不多，PSP的《梦幻之星 携带版2》和《战场的女武神2》早在去年年底和今年年初就分别发售了日版，掌机玩家将注意力集中到NDS的新作《索尼克 色彩》即可。

索尼克 色彩

光环视频收录

原名	Sonic Colors				
机种	NDS/Wii	发售日	预定2010年冬	类型	ACT



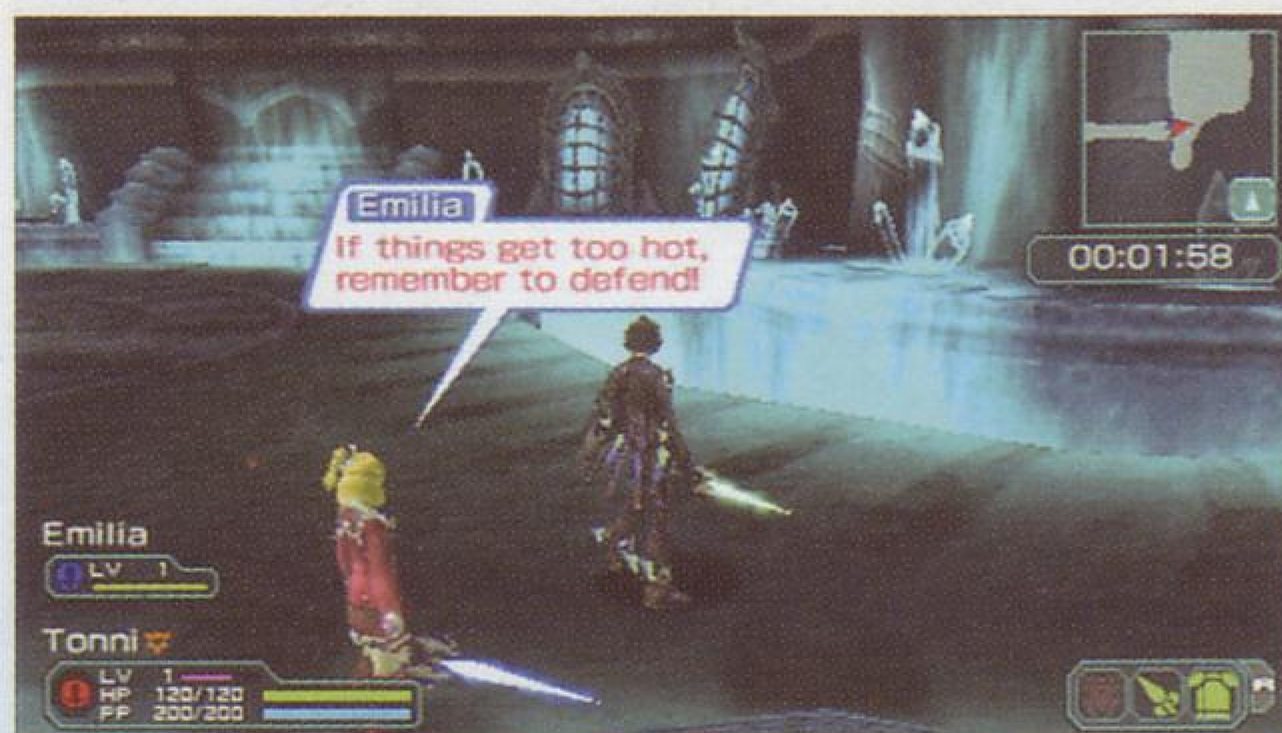
本作和X360版的《索尼克 自由骑士》组成了SEGA展台的索尼克一角。NDS版和Wii版除了画面质量不同外，似乎在游戏的进行方式上也有所差别。NDS版沿袭掌机版的惯例，以简洁的2D冲刺关卡为主，在进行BOSS战时可在3D的场地上与其周旋。游戏追加了新系统“Color Power”，解救被敌人捕捉的宇宙人可让索尼克使用新的动作，比如变成钻头深入地下，化作激光后利用墙壁的反射前进等，开拓关卡里的新路线。综上所述，本作既保持了系列一贯的速度感，又在新系统的推波助澜下提升了探索乐趣。

战场的女武神2（美版）



▲战争题材的本作可能会引起美国玩家的兴趣。

梦幻之星 携带版2（美版）



▲两款已发售作品的美版。

第三方软件商 Capcom

将日本文化传到美国

Capcom在欧美日本都吃得开，对当今的主流平台也是没有偏袒地支持——只要自己能赚钱。这个公司尽管名声不怎么样，实力却绝不容小觑。厂商这次在掌机上的宣传重点是NDS版《大神传 小小太阳》，本作目前公布了日美两个版本，类似《塞尔达》的游戏方式应该还是能在美国吃得开的。



大神传 小小太阳

原名	大神传 小さき太阳				
机种	NDS	发售日	预定2010年9月30日	类型	AVG

本作是PS2和Wii上《大神》的续作，玩家将操控初代主人公天照的后代——小照，再度拯救遭到威胁的中津国。系统上的明显变化是加强了主人公与同伴的连携，小照一路上将邂逅多名同伴，并运用笔神的力量指挥同伴配合解谜。游戏的画面保持了前作的水墨风，不过整体氛围更接近日式绘卷，虽是NDS游戏却拥有不错的表现力。

通过官方提供的试玩台，游戏的操作方式进一步明了。只要在流程中按下L键，原本的上屏画面就会移动到下屏，然后在触摸屏下笔即可。借助笔神力量发动的“笔调”种类丰富，绕着枯萎的树木画圈能让它再度开花，在挡住去路的岩石上画线能将其斩断。BOSS战有一定的难度，需要在BOSS露出弱点的一瞬间用触控笔画线或画圈才能削减其HP，否则便无法打倒它。



玩家只能试玩其序盘的一小部分内容，尽管动作要素不算很难，不过配合笔调系统的解谜与BOSS战随处可见，“冒险”的感觉比前作更上一个台阶。



生化危机 启示录

POCKET HALO 光环视频收录

原名	BIOHAZARD REVELATIONS				
机种	3DS	发售日	未定	类型	A・AVG





其他第三方软件

雷顿教授与奇迹假面

原名	レイトン教授と奇迹の假面						
机种	3DS	厂商	Level-5	发售日	未定	类型	AVG

这款原定在NDS上发售的作品宣布转移到3DS平台，NDS版基本可推定难产，雷顿和卢克在新的舞台上又将再次围绕神秘道具展开探险。借助3DS的机能，本作或许会增加系列首创的立体解谜要素，效果令人期待。



战国无双 3D（暂名）

原名	SAMURAI WARRIORS 3D（暂名）						
机种	3DS	厂商	Koei Tecmo	发售日	未定	类型	ACT

合并后的KT社终于可以在任氏掌机上做一款原汁原味的《无双》了，同屏人数和武将的无双特写应该都可以不必缩水了。



死或生 3D（暂名）

原名	DEAD OR ALIVE 3D（暂名）						
机种	3DS	厂商	Koei Tecmo	发售日	未定	类型	FTG

3D成像机能对于《死或生》的意义大家也就心照不宣了，问题是《沙滩排球》何时登陆呢？



模拟人生3

原名	The Sims 3						
机种	3DS	厂商	EA	发售日	未定	类型	SLG

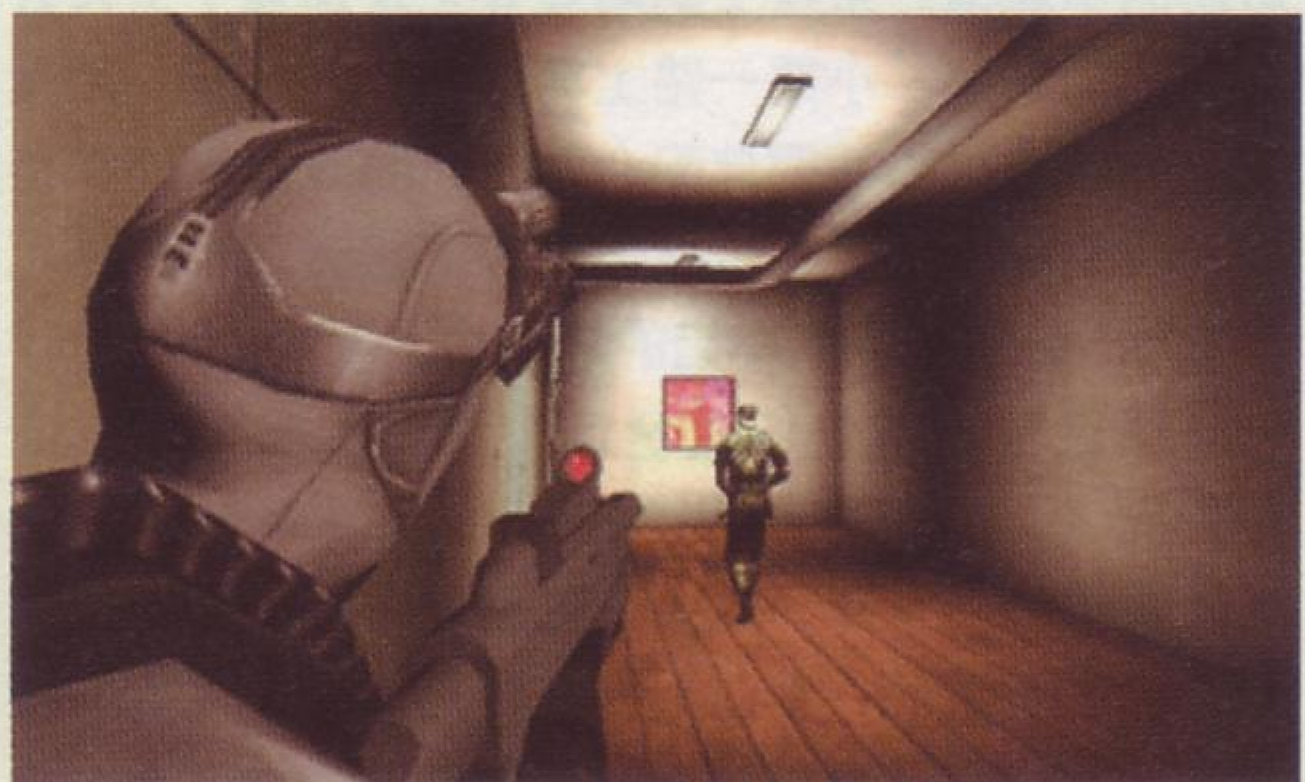
全世界最火爆的人生育成游戏，尽管画面一眼看上去并不怎么讨喜，但丰富的交流要素和事件让本作有着中毒般的魔力。鉴于游戏可以很细致地摆设房间，因此在3DS上玩起来应该非常有趣。



分裂细胞 混沌理论

原名	Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory						
机种	3DS	厂商	Ubisoft	发售日	未定	类型	ACT

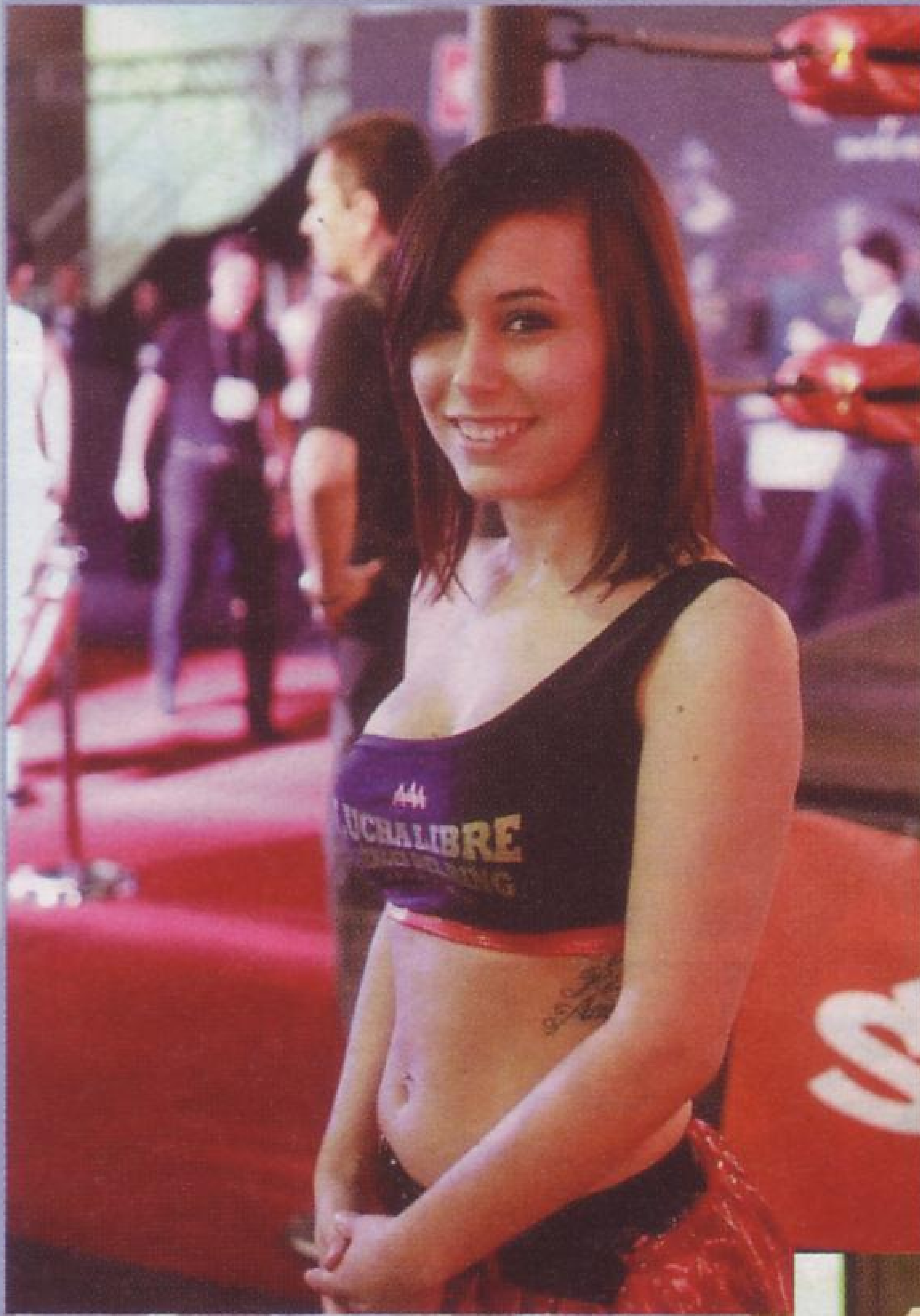
异于《MGS》的又一大潜入式系列，目前还没有公布详细情报。除本作外，Ubisoft还将在3DS上推出《刺客信条》、《幽灵行动》等作品。



尾声

在这届以家用机游戏为主要宣传对象的E3上，掌机除了任氏一家大放异彩外，索尼乃至其他第三方的表现都平平无奇。3DS公布了超人预想的机能和强大到可怕的软件阵容，不由让人为PSP及其后续机种担心。甚至有人认为，掌机版《怪物猎人》跨到3DS上已经完全没有了技术上的阻碍，而按照Capcom的作风这似乎也是板上钉钉的事情。如果索尼就此一蹶不振，PSP家族也许就失去了最后的一根救命稻草。3DS无疑值得期待，连美编MM都表示出强烈兴趣。不过PSP玩家也不必过早悲观，大家喜欢的游戏还是会如期而至，期待SCE能在今年的TGS上有所动作。

本届E3 Showgirl图赏



















得意与失意

卷首特辑 Introduction Specially Editing

文 雷伊

今年的E3展也许是2004年之后最令掌机玩家们期待的一届，两大曾经的“次世代”掌机均已从壮年期迈入了夕阳期，揭开后继者神秘面纱的时刻已然来临。任天堂在今年3月份已经发出了华丽的预告函，邀请玩家们在今年6月的E3展上见证传奇的精彩延续，而关于PSP后续主机的各种猜测早已在网络上竞相流传。如今E3 2010已经谢幕，遗憾的是新一轮掌机战争的主角们并未如玩家们所期待的那样全部亮相，不过通过两大硬件商在此次展会上的表现，战争虽尚未正式打响，但命运的明暗似乎远不像6年前那么难以判断。

【底气十足的任天堂】

任天堂今年在E3展前发布会中的表现是三大硬件厂商中公认最为成功的，相比另外两位过于令人失望的竞争对手，个中差距甚至宛如一条无法逾越的鸿沟。经过了两届让人昏昏欲睡的行为艺术表演后，任天堂终于回归传统游戏的本源，多部令人期待的传统大作让玩家们拍手叫好。NDS和Wii均曾因打异质牌招致业界的质疑，却也都以实际行动证明了其商业运作手段的正确性。如今的任天堂已经远远将对手们抛在了身后，E3 2010展前发布会更是底气十足，其间穿插的对竞争对手们的暗讽相信明眼人一眼就能看出来。

展前发布会的舞台上，岩田聪社长的英语依然蹩脚，但他呈现给观众的东西却博得了前两届发布会上不曾出现的雷鸣般的掌声和喝彩，为发布会画上了一个令人称奇的完美句号。3DS正如之前所约定的那样如期而至，承袭了NDS家族一贯的翻盖双屏设计，



■著名制作人们都对3DS爱不释手，相信这台主机上一定会诞生很多经典游戏。

在外形上和之前某代工工厂流出的手绘“概念图”差别不大，但它即将带给玩家们的体验，却并非“NDS加强版”这么简单。

早在NGC和GBA时代，任天堂就已经开始筹划走进3D显示领域。经过反复尝试，当时甚至已经研制出了GBA外接的3D显示屏，但由于技术限制实际效果并没有那么吸引人，因此方案遭到了否决，其开发原型至今仍静静地躺在岩田聪办公室的抽屉里。直到两年前，3D显示这一议案再度被任天堂内部提上了日程，由于技术的全面进步，此次显示效果得到公司内部的一致认可，因此才有了如今对应3D功能的NDS后续主机。很多人以为任天堂只是见风使舵才匆忙迈入了3D化之门，但其实他早已是有备而来，底气十足。

不得不承认，任天堂是一位非常了不起的商人，其高瞻远瞩确实值得同行借鉴学习。3DS出现在一个再恰当不过的时机，去年年底至今年年初《阿凡达》席卷全球影院创造票房奇迹，3D电影开始像雨后春笋般涌现，而电器厂商们力推的3D电视、游戏厂商们纷纷跟进的3D游戏也将3D这一话题推向了浪尖。消费者们渴望进一步接触3D，而商人们则将其视为了有力的经济增长点，这股3D洪流将为3DS的普及提供绝佳的机遇。

当索尼还在利用一票对应3D功能的大作游说玩家们购入昂贵的3D电视和眼镜时，一向秉承够用就好原则的任天堂却“技术”了一把，直接跳入了裸眼3D时代。当然就实际显示效果而言，3DS尚无法和对应3D的家用机游戏相媲美，但是它却跳过了重新添置电视和3D眼镜这一烧钱步骤，以低得多的门槛，将想要尝鲜却囊中羞涩的玩家们引入了3D世界的大门。对应3D功能的游戏自不待言，观赏《阿凡达》、《驯龙高手》等3D影片、利用两个外置摄像头来拍摄3D照片等无疑也是非常具有诱惑力的功能。而就在发稿前，岩田聪社长更是表示让3DS主机实现3D视频聊天在技术上完全可行，3DS的3D之路，走得比大家之前所预想的更为彻底。

如果说3D功能只是锦上添花，那么主机性能的全面提升对于3DS来说，就像是原本缺失的一根肋骨终于被接上一般具有重大意义，对核心玩家来说这无疑是实实在在的福音。机能的落后使任天堂在NDS时代虽然春风得意，却也令对手PSP获得了差异化的生存空间。虽然3DS机能相对上一时代的PSP来说甚至都不具备优势，但是对比NDS系列已经有了天壤之别，制作出让掌机玩家们感到满意的画面已不在话下，再辅以3D显示能力，相信实际画面效果决不会像NDS时代那样屡屡沦为笑柄。而且从目前公布的3DS游戏开发画面来看，3DS的机能对于掌机来说处于一个非常恰当的平衡点，既不像NDS那样过于贫弱，也不会过于铺张以致令开发方望而却步。16：9显示比例上屏、加入摇杆，3DS主机相比NDS系列的这两个变化将为其带来更有魄力的显示效果和更流畅的操作，如要更深入地挖掘其价值，对于第三方厂商而言这其实是一个信号：以前出在PSP上的那些游戏可以方便地移植过来了，准备出在PSP上的游戏要是考虑跨平台那我们大大地欢迎！

而事实上，第三方厂商们似乎已经开始行动了。粗略浏览一下3DS的预计发售游戏名单，你就会看到很多似曾相识的老面孔——当年PSP推出前的预计发售名单上同样有它们的身影。《潜龙谍影》、《最终幻想》、《无双》、《山脊赛车》、《Persona》……这些一度成为PS家族代名词的第三方大作出现在了3DS的首批游戏列表中。任天堂今年3月份在毫无预示的情况下于官网闪电发表3DS，对此岩田聪的解释是为了能够尽早向第三方传达3DS以蓄势待发的信号，让还在犹豫的他们投入到3DS的开发中来。而从E3期间公布的首批游戏名单来看，这一目的显然是达到了。SE给出了《王国之心3D》，《最终幻想》、《勇



■两个外置的摄像头可以让用户方便地拍摄3D照片，这对一般玩家来说非常新鲜。


■《生化危机 启示录》是发表会上的一大惊喜。

者斗恶龙》连画面都没有公布就已早早地宣布了制作计划；Konami递上了《潜龙谍影 食蛇者3D》；Capcom献上了《生化危机 启示录》……日本大中型第三方厂商积极响应着任天堂的号召，纷纷拿出自己的看板作品奉献给3DS。前不久Capcom官网将PSP版《怪物猎人 携带版 3rd》发售日从今年年末改为了未定，虽然没过多久又重新改了回去，但这个举动却惊动了不少神经脆弱人士，难道《MHP3》的延期是为了同时发售3DS版？这个答案虽然目前还没办法去证实，但是强化了主机性能和网络功能、且配备了摇杆，3DS已然已经为“《MHP》系列”的移植或新作登陆铺平了道路，对于一向喜欢“劈腿”的Capcom来说，答案应该并不难猜。伴随着主机性能的提升而来的问题是开发费用的膨胀，想要开发一款大制作3DS游戏，其费用将远高于PSP和NDS游戏，不过笔者认为这并不会影响第三方的开发3DS游戏的动力，相反，这将为第三方厂商开发游戏带来更大的弹性空间。正如岩田聪所言，“并不只有大制作的游戏才能够卖座”，这在掌机平台上体现得更为明显，小型厂商可以延续它们在NDS时代的路线，而大型厂商则可以充分挖掘3DS的潜力，为玩家们带来AAA级的震撼大作。

尽管3DS还有一些要素没有最终公开，比如机能参数、售价等，外形也可能会发生小幅变动，但是综合目前所公布的情报来看，3DS已经占据了天时、地利、人和，会失败的可能性非常渺茫。驾驭时代大潮，打出亲民化的3D牌，此谓天时；其前辈NDS全球销量过亿，在北美、欧洲和日本均有着现行主机中最高的普及量，作为正统继承者的3DS在这些区域没有理由不受到热切关注，此谓地利；第三方厂商众星捧月般地积极响应，多款第三方大作正在酝酿之中，此谓人和。只要售价不是过于狮子大开口，相信其一定会创造出媲美甚至超越前辈NDS的成绩。

【处境尴尬的索尼】

近几年索尼的保密工作做得尤为失败，不管是PSP go还是PS3 Slim，在正式发布会前玩家就已经知道了七七八八。今年E3展前夕同样释出了很多关于PS阵营的消息，这不免让人担心在发布会上索尼还能拿出什么东西，对此索尼的解释是“既然已经泄漏了这么多，那发布会上自然会有更猛的料”。但实际上，正如玩家们所担心的那样，今年索尼的E3展前发布会平淡如水，往年至少拿出了大家已经猜到会有的东西，今年却几乎是空手而来，PSP2、PSP phone、甚至是PSP-4000都一概没有，再加上发布会节奏控制得很有问题，令国内守在电脑前熬夜观看发布会的玩家们哈欠连连。

对于PSP家族，索尼在今年E3展前发布


■PSP在欧美的关键作品《战神 斯巴达幽灵》在索尼展前发布会上仅公开了一段很短的预告片。

会上几乎是一笔带过的，可以说毫无实质性的东西，播放的宣传片大多只是让人提不起兴趣的残羹冷炙。对应PSP的全新大作一个都没有公布，而去年E3中披露的《生化危机 携带版》正如预想的一样只字未提，反倒是3DS的《生化危机 启示录》闪电公布并且

同时奉上了游戏画面，令《生化危机 携带版》成为《鬼泣》PSP版第二的可能性又高了不少。索尼为什么如此“低调”？是因为想避开E3上和3DS正面交锋而厚积薄发，还是因为的确拿不出东西来？说实话我更相信原因出于后者。

PSP在日本活得挺滋润，凭借一系列发挥硬件特性以及倡导联机的佳作，主机累计销量已逼近1500万，时不时有新作公布，超过GBA的硬件销售成绩应该只是时间问题，这本来已经算是个非常了不起的成绩。然则PSP的对手并不是GBA，而是比它强劲得多的、在日本已经超过3000万台的NDS，比较下来，两者装机量上的差距非常悬殊。在欧美，PSP混得要惨得多，毫不客气地说已然出局，不仅硬件销量每周都是垫底，软件也呈严重匮乏态势，每个月发售表上就那么零星几个游戏，销量十分惨淡。全球范围内，PSP和NDS已经不是一个重量级的对手，曾被寄予厚望的《潜龙谍影 和平行者》刚刚在欧美地区发售，销售情况也非常不理想，达到Konami的期望值几乎已不可能。索尼也想改变PSP的现状，但偏偏抛出的PSP go又那么不争气，迅速成为了被遗弃的对象。索尼急需推出PSP的真正后继者，但是其现在的处境却非常尴尬，PSP2将如何定位、添加什么吸引眼球的功能想必令索尼的决策者们非常头痛。

和3DS一样走3D之路？也许是因为3DS正出尽风头而刻意回避，平井一夫已明确表示近几年PSP家族不会走这条路，因此这一点已经可以否决。最近有消息称PSP2可能会添加触摸和体感功能，不过这些功能早已是NDS和主流手机所玩剩下的了，苹果的iPhone4也已经加入了六轴感应，PSP2如果真要以这些功能来作为卖点大肆宣传恐怕会非常危险。况且索尼也曾经在PSP上添加过游戏以外的增值功能，比如摄像头和麦克风等，但是处理方式却非常消极，利用这两种功能的游戏凤毛麟角，令它们完全成为了摆设，如何处理这些游戏以外的功能与游戏内容的关系索尼并不拿手。这里再说多一句，一直以来索尼似乎都缺乏一种给第三方指明风向的表率力，要不是Capcom运气好推出了“《MHP》系列”开拓出了联机这条光明大道，那PSP的命运无疑会在索尼的消极应对下比现在更加凄惨。因此个人认为，即使PSP2有可能会综合触摸等各种额外功能，但索尼的实际应用态度也应该只是轻描淡写。

那么PSP2还能拿出什么？笔者认为很有可能还是会走回PSP的老路，以强劲的机能来与同时期的对手拉出差距，不过这条道路同样荆棘密布。早在PSP时代，制作人们就已经在抱怨制作PSP游戏成本过高，制作PSP游戏不如直接出在家用机上，如果索尼真要走这条路，到时候会有多少制作人愿意陪它玩还是个未知数。小岛秀夫和野村哲也，这两位最具代表性的索饭制作人均已将自己最重要的代表系列新作献给了3DS，如此忠诚的制作人都已经做出表率，其他墙头草就更不用说了，在继承王者血统的3DS上开发游戏对他们来说显然要省事和保险得多。

PSP有着全球6000万的装机量，索尼不可能轻易放弃这一品牌，PSP2终究还是会出的。不过如今的索尼所面临的却是前所未有的严峻局面，苹果的iPhone4已经上市，3DS最快的话年底也可以问世，只有PSP2目前还不动声色，即使最快在TGS期间公布，想要赶在与3DS同期发售可能性也非常渺茫。当初PSP和NDS几乎在同一时间发售并曾一度并驾齐驱，却因厂商经营策略的优劣迅速拉开了差距，而此次战役如果被3DS占到先机，PSP2的前景将更不容乐观。在什么时机抛出PSP2这张牌，对失意的索尼来说是一个很难去做但又不得不做的艰难决定。



■PSP go废除了UMD槽令许多老用户感到非常不满，不知道PSP2游戏将采用什么存储媒体呢？

3DS与3D立体视

卷首特辑 Introduction Specially Editing

文 白菜 美编 澄香

“那啥，任天堂在E3上闹的那出3DS的戏码不是很给力吗？总而言之就先来做个3D立体视的专题吧。”

主题就是这么简简单单地确定了。其实抛开那谁谁的唆使不说，光凭这次E3展上3DS造成的轰动效果，对这台掌机感兴趣的玩家应该也是成几何倍数增长，老实说白菜就是其中的一员。对于这台全新概念的掌机，大部分读者应该都是一头雾水：规格、性能、3D呈现效果，裸眼3D又是个啥玩意儿？甚至俗一点民生一点的问题还有价格、发售日、目前公布的软件阵容……接下来的时间，白菜都会为大家“浅入浅出”地进行地毯式讲解，毕竟这是专题而不是“玩转3DS”哈。

除去3DS以外，对于3D立体视技术的认知不足也将是一大忌讳——也许不少读者压根儿就分不清楚3D立体视影像与伪全息影像有啥分别。试想当你向朋友夸夸其谈一番之后却被指出刚才说的完全不对，又或者朋友之间热烈地讨论着这个话题而你却无从插口，这是怎样令人尴尬的状况呐。所以除了3DS以外，下文还会聊到有关3D技术的种种，希望能给不知道的读者们带来一些帮助。至于懂门道的读者，就权当温故而知新吧。

古往今来——3D+游戏！



对于我们玩家来说，最切身的感悟还是3D立体技术与游戏领域的结合，接下来就让我们一起回顾游戏史上3D技术的运用发展吧。

注：某些特殊名词会在最后的版块进行讲解。

SEGA

"3D眼镜"

1986年6月，SEGA在北美推出了基于"SEGA Mark III"（1985年在日本发售的8位家用机，主要与FC竞争）重新设计外观的"SEGA Master System"，其配备的一款外设就是游戏史上首款3D立体眼镜周边。这款眼镜采用的是液晶式设计，一共支持8款游戏。不过由于主机本身技能限制，并没有引起太大的关注。



■这款眼镜在当时应该看起来相当酷。

任天堂Famicom

"Famicom 3D系统"

为了不给SEGA独领风骚，1987年10月，任天堂也于自家的主机上推出了3D眼镜"Famicom 3D系统"，与SEGA的3D眼镜同样采用了液晶式设计，不过外型上则是设计为头戴式。支持这款外设的游戏一共有7款。（结果还是比SEGA少一款……）



◀这个就真没SEGA那款好看了……白菜对头戴式始终不感冒。

任天堂Famicom

"立体眼镜"

1987年3月12日，早期的Square联合另外6家主要开发电脑游戏软件的公司一起，以"DOG"这个联合品牌，在任天堂的FC磁碟系统上推出了一款名为《立体大作战》的3D动作射击游戏，并随游戏附赠了一款红蓝滤色3D眼镜，名为"立体眼镜"。由于红蓝滤色眼镜的成本比较低，因此可以随游戏附赠而无须用户另行购买，新奇的3D玩法吸引了当时不少玩家的注目。



▶《立体大作战》的游戏磁碟与"立体眼镜"。仔细看会发现眼镜中央架子上印着Square的商标。

任天堂

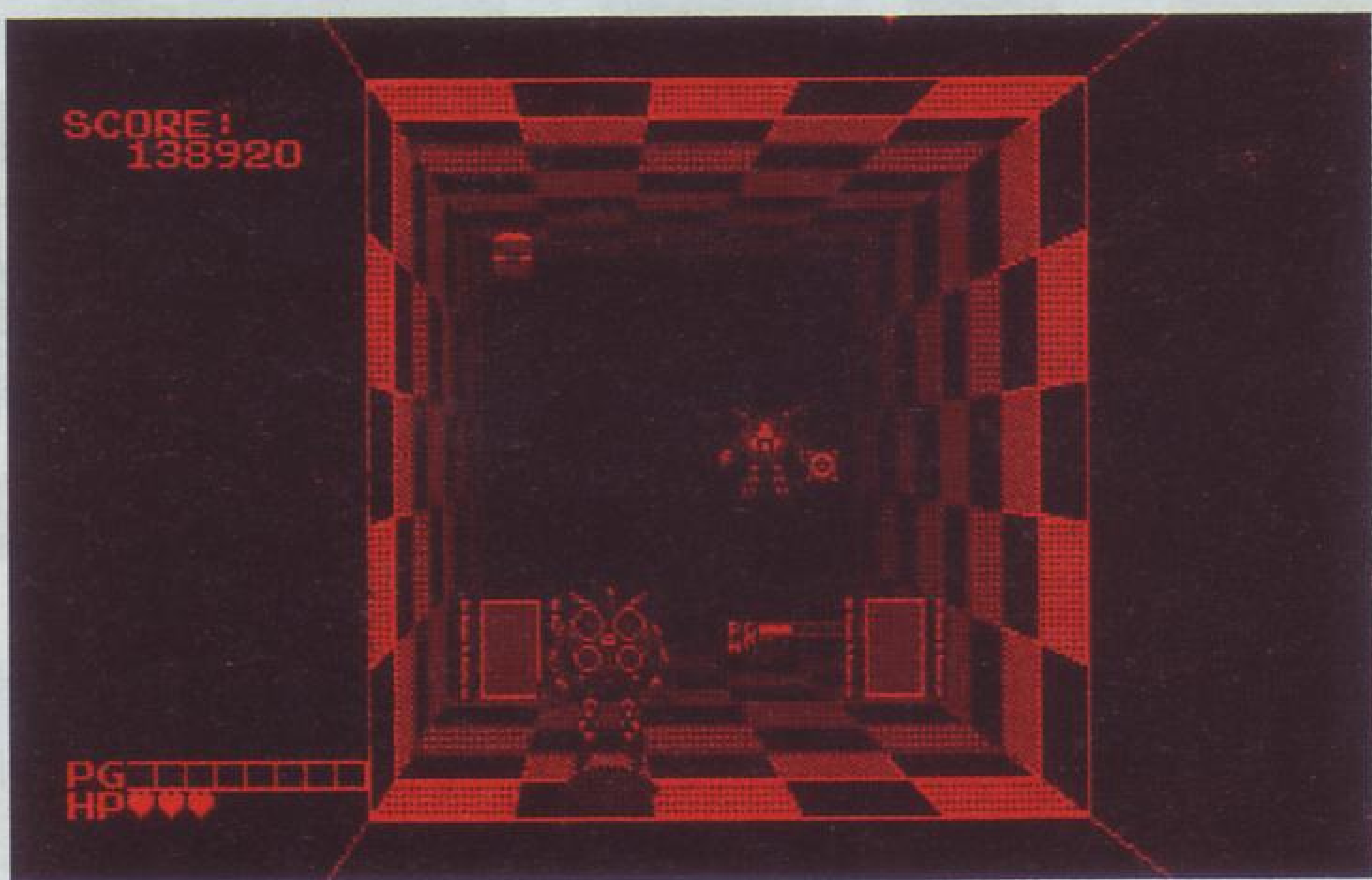
"Virtual Boy"

这应该是最能引起话题的一款3D游戏设备。在任天堂的"Virtual Boy"（以下简称VB）出现之前，所有的游戏机都不具备3D图像绘制能力，利用3D眼镜营造出的立体感只能勉强达到"有层次感的平面图像"水准，因此并未被市场所重视。于是1995年7月21日，由"GB之父"横井军平提案研发3D立体显示游戏机VB出现在世人的面前。



▶这张图完全暴露了VB只能单人游戏的缺点。

如上图所示，VB主要采用双显示设计，以两组显示画面来营造逼真的3D立体视效果。主机也具备一定的3D绘图处理能力。为了抑制双显示器的高成本，采用了独特的红色LED阵列扫描成像。但遗憾的是，这种只能显示红黑色调的画面缺乏冲击力，完全无法吸引玩家购买；游戏厂商以红黑色调来制作宣传影像或海报的冲击力极其有限；主机只供单人进行游戏，其他人根本无法看到画面，而且游戏者本身在游玩时还不能动弹；再加上当时又有传闻说VB会对儿童的视力造成影响，因此销量非常凄惨，一共只推出了19款游戏，上市几个月后就彻底暴死。

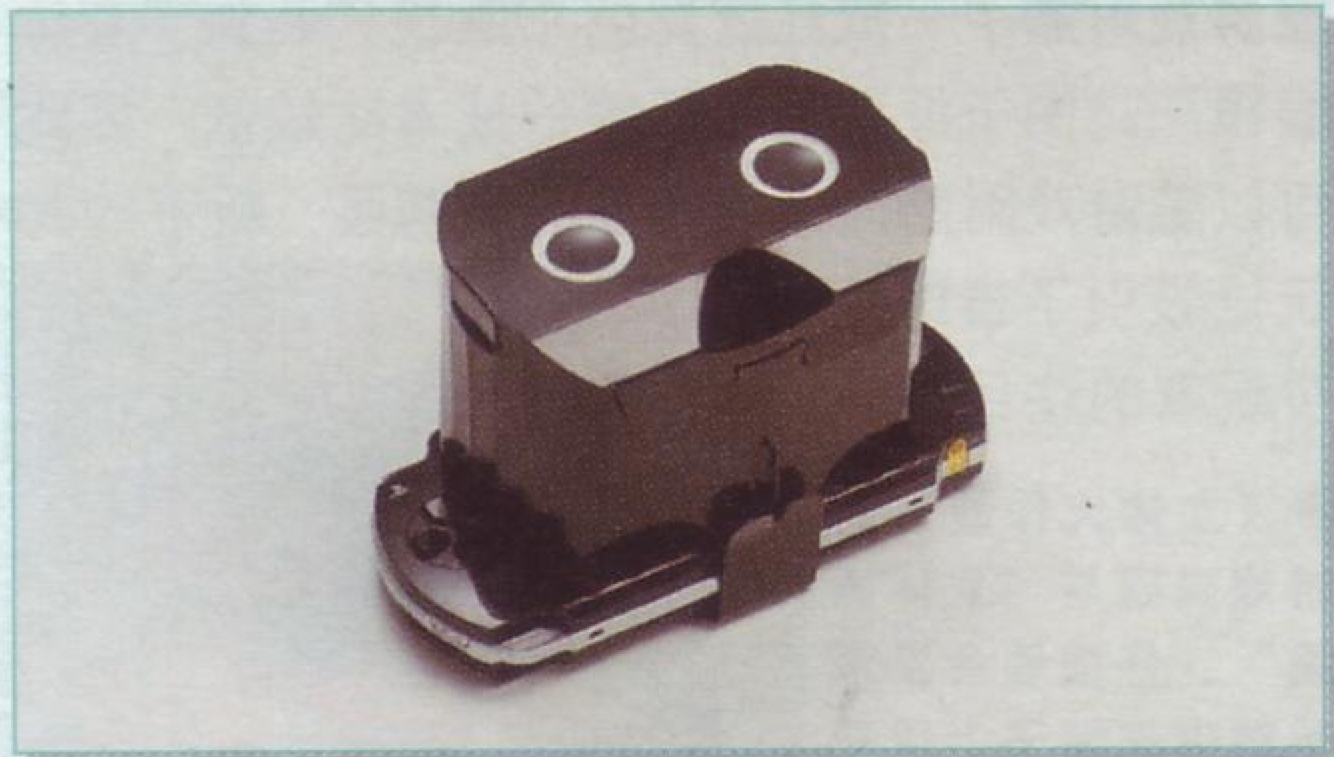


▲只能显示红黑色调的图片，实在令人提不起兴趣。

Konami

"Solid Eye"

时光推移，自从VB大暴死之后，3D立体视就被视为一种禁忌而鲜有涉足游戏界。直到2005年底，Konami在PSP上推出了一款卡片策略游戏《潜龙谍影 Acid2》，并非常大手笔地随游戏附赠了特制的PSP用3D立体视眼镜“Solid Eye”。


▲“Solid Eye”安装在PSP上的英姿！

该眼镜采用了古老的分割视线的方法，安装在PSP上面后将画面分为了左右两半，当玩家通过透镜孔看游戏画面时，角度稍有不同的画面就会产生出立体感。不过当该游戏开启3D模式时，画面显示面积会分割为原本的一半，且双眼必须紧凑在镜筒前，因此比起实用性，趣味性所占的比重要大得多。


▲游戏的试玩景象……天呐，白菜绝对不要这么玩游戏。

NVIDIA

"3D Vision"

对于纯粹的掌机家用机玩家来说，这个厂商也许比较陌生。但如果你拥有一台个人电脑并对显卡有些兴趣，那么这个厂商你应该再熟悉不过了。PC显卡大牌厂商NVIDIA于2009年3月正式推出了PC平台专用的3D立体视眼镜“3D Vision”。这款眼镜采用的是液晶式技术，通过红外线同步讯号发射器与PC显卡同步运作。不过使用该眼镜要想保证双眼有稳定的每秒60张画面显示，要求搭配的显示器必须支持每秒120次的刷新频率，对于显卡性能和显示器规格都有相当的要求。本身售价也高达199美元，相当于一张中高端显卡的价格，所以销量并不高。



▶PC平台独占的乐趣。不过看这配置只适合那些土豪们……

Konami

《潜龙谍影 Arcade》

2010年2月19日、20日，在日本幕张信息会展中心，Konami展出了街机框体的《潜龙谍


▲框体上提供的偏光立体视眼镜与侦测装置。



■4台连线的框体，在日本可以进行全国连线对战！

影 Arcade》。这款作品基于PS3版本的线上游戏《潜龙谍影 ONLINE》设计，最大的特征就是搭载了3D立体视眼镜。这款3D立体视眼镜采用的是偏光技术，并附带有侦测头部运动的装置，能够将玩家头部的运动直接反应在游戏中。

除去本届E3新公布的3DS与Sony大打的3D牌以外，游戏领域里3D立体视的历程就如上所述了。我们可以发现，在业界经历了VB失败事件之后，本来对3D立体视抱有探索欲望的厂商立刻全部收手，视其为烫手山芋而不敢再碰。2005年Konami的“Solid Eye”其实也只是打了一个小小的擦边球，根本不成气候。直到2009年，好莱坞开始大量上映3D电影以来（其实也有抑制盗版的初衷），这项被遗忘许久的技术才再次得到重视。白菜不禁遐想：假设当年任天堂的VB经过另一番改良后获得了成功，业界兴许立刻就会刮起一股3D风潮，那么现在的游戏又会是什么样子呢？我们说不定可以提早好几年玩到3DS这种类型的掌机？当然这一切都是YY，历史不可改变。但我们可以期待，任天堂将从此刻开始创造一段新的历史。

强力围观3DS









▲3DS实机图，基本造型与NDS系主机无太大区别。

今年的E3展上，仅以掌机方面来看，毫无疑问投出3DS这颗重磅炸弹的任天堂乃是最大的胜利者。微软没有进军掌机市场因此跟咱们没多大关系，Sony也没有放出传言中PSP后续机种的相关情报来对抗任天堂，只是跟微软一样大打家用机牌——不过公布了十来款3D立体视游戏还算是能跟本主题稍稍有点联系，这个咱们后文再说。

事前没有收集情报以及关注E3的读者可能会对3DS存有或多或少的疑问，由于本辑《掌机王SP》已经有大量关于E3的报道，所以这里也就挑选大家都感兴趣的话题来随便谈谈。

规格

首先为大家放出一个表格，是3DS与NDS规格的对比。鉴于国内玩家拥有最多的型号为NDSi与NDSL，所以这是一个三方比较。

注：表格中3DS的数据为官方初期公布数据。

	3DS	NDSi	NDSL
上屏幕	3.53英寸 分辨率800×240	3.25英寸 分辨率256×192	3.0英寸 分辨率256×192
下屏幕（触摸屏）	3.02英寸 分辨率320×240	3.25英寸 分辨率256×192	3.0英寸 分辨率256×192
重量	230g	214g	218g
操作	A、B、X、Y、L、R	A、B、X、Y、L、R	A、B、X、Y、L、R
	十字键	十字键	十字键
	Start、Select	Start、Select	Start、Select
	触摸屏	触摸屏	触摸屏
	内置麦克风	内置麦克风	内置麦克风
	Power	Power	Power
	音量调节	音量调节	音量调节
	摄像头	摄像头	——
	重力传感器	——	——
	陀螺仪传感器	——	——
	Home键	——	——
	无线开关	——	——
	3D调节滑杆	——	——
	类比滑杆	——	——
摄像头	内置1个外置2个 30万像素 解像度640×480	内置1个外置1个 30万像素 解像度640×480	——
卡槽	3DS卡槽 SD卡槽	NDS卡槽 SD卡槽	NDS卡槽 GBA卡槽
内置音响	2个	2个	2个
触控笔长度	100.0mm	87.5mm	87.5mm

我们来分析一下这个表格。首先看上屏的长度：3DS为3.53英寸，按照1英寸=2.54cm的换算公式来计算，上屏长度达到了约9cm，而NDSi的上屏长度约是8.25cm，NDSL则为7.6cm。（顺带一提，3DS的屏幕长度仍然没有超越NDSi LL的4.2英寸，即10.7cm，不愧是巨无霸。）关于分辨率，包括NDSi LL在内的前代机种都是256×192，即是保持了4：3的比例，而3DS则破天荒采用了800×240这样神奇的分辨率——不过大家也不用困惑，由于3DS的上屏主要负责表示3D效果，800的部分是分别分配给左右眼来形成立体视觉效果的，也就是说实际看到的效果只是400×240，刚好是宽屏标准的16：9。总结来看，3DS在上屏最大的变化就是由以前标准的4：3进化到了16：9，白菜很期待这样的改变会给我们带来怎样的视觉盛宴。

接下来是下屏的触摸屏，3DS的下屏提高了分辨率，但是仍然保持着传统的4：3的比例。长度方面差不多等同于NDSL的大小，约为7.6cm。这里我们又会发现一个问题：包括NDSi LL在内的前代机种，他们的上下屏幕都是完全保持了统一规格，即是4：3的大小以及256×192的分辨率，长度也是完全相同（NDSi LL的下屏长度也是10.7cm）。也就是说，3DS将是史上第一部上下屏幕大小规格迥异的任天堂掌机。以前上下屏幕做成相同规格，应该是为了减少某些游戏需要进行上下画面拖动时造成的视觉差异（可以参照本辑“前线狙击”中介绍到的《天空机器人(暂名)》）。那么3DS演上这么一出后，这个问题又应该如何解决呢？这就要看任天堂与厂商之间如何进一步沟通了。

重量方面没啥可说，230g对比以上两部掌机稍有加重但应该是感觉不出来的。如果有读者有幸拥有初代NDS或者最新的NDSi LL，这两部掌机分别高达275g与314g的重量应该早就让你心烦了吧。这里稍稍扩展一下，PSP-1000型的重量（含电池不含UMD）为280g，2000型与3000型（含电池不含UMD）同为189g，而PSP go则为158g。可以看到目前最轻的掌机就是PSP go。初代NDS与PSP-1000型的重量接近，但是因为PSP为单屏，游戏时重心容易把握，虽然比不上2000型与3000型那么惬意，不过拿着玩5、6个小时也不是什么难事；反观初代NDS，游戏时双手只握着下屏部分，本来附带上屏重量后重心就很不好找，有时再要腾出一只手来玩触屏，那对支撑手的折磨简直是雪上加霜。国内的NDS热从减重后的NDSL开始普及并非没有道理，白菜实在难以相信MM玩家们能拿着初代NDS面不改色心不跳地玩《应援团》……根据以上所述，比起PSP来说，白菜一向认为NDS的减重更加重要，所以对于重达314g的NDSi LL，实在只能表示不理解……

操作方面，NDSi相比NDSL增加了摄像头这是我们早就知道的了。重力传感器、陀螺仪传感器、3D调节滑杆、无线开关、Home键与类比滑杆则是3DS再次新增的部分。前三者明显就是对



▲3DS用游戏卡。

应3D游戏各种玩法而增加的重要装备；无线开关是个很好的设置，白菜很奇怪为什么现在才想到加入这一功能；Home键则让我们很直观地联想到PSP——不过PSP除了玩游戏以外，在XBM菜单下还具备很多娱乐功能；而3DS的主菜单下能做的事有没有丰富到需要设置一个Home键呢？这与任天堂一直以来坚持的纯“游戏机”路线会不会有什么冲突呢？希望日后的情报能为大家解开这一疑惑。值得注意的是为了在3D模式下更加细微地进行操作而加入了类比滑杆，应该与PSP的滑杆功能并无两样。

摄像头方面，3DS比起NDSi增加了一个外置摄像头，两个摄像头可以拍摄具有3D感的照片以及影像，相信日后各个厂商将会围绕这一点大做文章，这是相当值得我们期待的。

卡槽方面，由于硬件设施根本上的升级，以后的游戏势必将独立为3D游戏，因此无法继续采用NDS卡槽也是理所当然的，不过仍然兼容NDS游戏卡带。记忆设备仍然是选用了SD卡。

音响没有变化，毕竟3DS的卖点在于图像而不是音源。不过触控笔就有点意思了——咱们先来回顾下历代机型与触控笔的关联：首先初代NDS的下屏长度为7.6cm，触控笔长度为7.5cm，差不多与屏幕长度相等。接着硬件升级为NDSL，屏幕大小并没有发生任何变化，但是触控笔长度一口气提升到了8.75cm，也许是出于手感的考虑或者是接到市场反馈才有了这样的改动。然后NDSi到来了，屏幕长度延伸到8.25cm，相较之前增加了0.65cm，然而即便如此，触控笔的长度没有任何变化仍然稳定为8.75cm，这样我们可以认为任天堂已经将8.75cm作为了一个标准的规格。最后就是NDSi LL了，如同之前提到过的，它是家族中的巨无霸，屏幕长达10.7cm，再次增加了整整2.45cm。比例保持着4：3的情况下，宽度自然也大大增加，那么8.75cm的触控笔长度显然力不从心了，因此配合屏幕加大，任天堂再次加长触控笔到9.6cm。这个长度总给力了吧！回头我们再看看3DS：下屏幕长度约为7.6cm，仅相当于初代NDS与NDSL的下屏，那么按道理说触控笔配合屏幕长度应该回到8.75cm的规格才对……不对啊！怎么会增加到了10.0cm！你这又是演的哪一出啊老任？虽然这次触控笔采用了前所未有的收缩式设计，不过无意义地增加或减少长度想来任天堂是不可能做的。既然从以往的经历来推论结果失败，那么我们只能认为这个触控笔的长度变更又是跟3DS的立体视觉卖点有关联，看来3DS隐藏的秘密还有不少……



▲NDSi LL真是又重又大，不过大屏幕确实很爽就是了。

性能

如果真有这个必要的话，白菜同样可以丢出一张性能表格出来。不过白菜可以拍胸脯保证，比起上面简单明了的规格比较，性能表格绝对会让大部分读者觉得是在看天书。因此直接说结论吧：从目前得到的所有消息来分析，3DS的图像表现能力绝对超过了PSP，甚至已经超过了NGC，几乎就快等同于Wii了。至于之前某些小道消息宣称机能直逼PS3与X360……如果以掌机的大小就能达到与高热量的PS3、X360同级的性能，估计3DS的内部温度早就可以煮米饭了……也许有的读者看到这里会说，“白菜你怎么能用3DS去比较PSP？它们根本不是同一时代的掌机。”因此在这里白菜先澄清一下，虽然iPhone也算是进入了掌机领域，不过暂时对于传统掌机界的冲击还不明显可以先忽略。如果Sony很争气地在E3上公布了PSP2，这篇文章的名字就必定是“3DS大战PSP2”。既然没有，3DS不跟PSP比性能，难道要跟自家的上代机型比吗（摊手）。那么作为结论来说，3DS目前是性能最强的掌机，通吃所有PSP游戏都不在话下。这一点我们将在下一个环节进行验证。

软件阵容一览

这应该是本届E3任天堂方面最具爆炸性的消息了。同样先给大家一张游戏公司与其公布加盟3DS软件阵营的游戏表格，大家先来找找看有没有自己喜欢的游戏吧。

厂商	游戏
Activision	《DJ英雄 3D》
AQ Interactive	《立体忍者》
Atlus	《世界树迷宫》
	《真·女神转生》
	《真·女神转生 女神异闻录》
	《女神异闻录 恶魔幸存者》
Capcom	《生化危机 启示录》
	《超级街霸Ⅳ 3D》
EA Sports	《FIFA足球》
	《狂热美式橄榄球》
	《模拟人生3》
Gameloft	《沥青都市GT赛车》
Harmonix	音乐游戏一款
Hudson	《炸弹人》系列
	《十大运动》系列
	《穿越迷路》系列
Konami	《职业棒球》系列
	《魂斗罗》系列
	《青蛙过河》系列
	《潜龙谍影 3D 噬蛇者》
	《胜利十一人》系列
Level-5	《雷顿教授与奇迹的假面》
Majesco Entertainment	《吸血莱恩 裹尸布》
	《男孩与软泥》
	《真人赛车 冲线之刻》
	《狮子的骄傲 塞伦盖蒂冒险》
	《玛莎·斯图尔特》
	《仙境游乐园》
MMV	《牧场物语 3D》
NBGI	《龙珠》系列
	《高达》系列
	《吃豆人与大蜜蜂》
	《山脊赛车》系列
	《超级机器人大战》系列
Nintendo	《动物之森》
	《新·光神话 帕尔蒂娜之镜》
	《马里奥赛车》
	《任天狗+猫》
	《纸片马里奥》
	《飞行俱乐部》
	《星际火狐64 3D》
	《钢铁潜水艇》
	《塞尔达传说 时之笛》
Rocket Company	《横冲直撞GP》
	《对战机器人》
SEGA	《索尼克》
	《超级猴球》
Square Enix	《代号 陆行鸟赛车 3D》
	《勇者斗恶龙》系列
	《最终幻想》系列
	《王国之心》系列
Take-Two Interactive	《嘉年华游戏》系列
Tecmo Koei	《死或生 3D》
	《真·三国无双》
	《忍者龙剑传》
	《战国无双 3D》
Tomy	《可爱的丽莎 3D》
	《火影忍者 疾风传》ACT
THQ	《颜料宝贝2》
	《功夫熊猫 末日爆裂》
	《超级漫画英雄战队 无限挑战》
	《马达加斯加的企鹅》
	《穿靴子的猫》
	《黑街圣徒 枪击》
Ubisoft	《刺客信条 失落的遗产》
	《巨龙之战 恐龙打击》
	《极道无间 叛变者》
	《好莱坞 61》
	《幽灵行动》
	《分裂细胞 混沌理论》
Warner Bros	《蝙蝠侠》系列
	《乐高》系列







当各位扫完这个表格以后，不知道有没有一种“3DS头顶青天”的感觉呢？白菜的第一反应是揉揉眼然后再仔细看了一次，确定这的确不是自己的幻觉。这软件阵容几乎已经超越了PS2全盛期的阵容了吧！第三方厂商大量的招牌作品+绝不会登陆其他硬件平台的任天堂第一方种种神作……

试玩感言

能够去E3现场试玩的玩家都是幸福的，在国内我们没有这个条件也没有这个时间。再加上本届E3上3DS因为注重立体效果所以没有选择大屏幕播片，而是改用出展大量试玩机的方法来让大家进行体验，所以我们也不能从影像中得到多少感动。现在至少让我们来看看有幸接触实机的玩家们所说的话吧：

“3DS太牛逼了！我甚至不在乎什么3D效果，虽然3D效果看上去挺酷，但是舒服的滑杆和优秀的机能才是我要的。任天堂制作了一个了不起的主机。”

“惟一的遗憾是我必须在一个特定的区域让自己视线集中，我不愿意在玩掌机时还让自己板着身子。尽管如此，3DS仍给我留下了美妙的印象。感谢任天堂！”



◀《星际火狐64 3D》，看起来很不错。

“我立刻沉浸在愉快的享受之中，毫无疑问，这台掌机在今后几年会给我带来快乐的时光。宽屏3D带来的享受是难以言喻的，必须亲身体会。展示区大量的游戏也给我留下了深刻的印象。滑杆刚开始觉得有些松散，不够灵敏，但是在玩了几个游戏之后我就改变了想法，只需要几分钟就能适应它。”

“3DS将成为3D眼镜的替代品，但不仅仅如此。3DS的效果棒极了，使得3D电视和3D眼镜看上去像原始人的产物。虽然3DS对于角度变化相比电影院3D更加敏感，但是对我来说，它看起来可比《GT赛车5》的3D效果舒服多了。更重要的是，一点都不费眼。”

“《星际火狐》是我第一个，也是最想玩的游戏，但把它放在第一个试玩也许是个错误，因为我花了大量时间去适应3D效果和找到合适的位置。接下去我玩了《MGS》，当一只鳄鱼把它的大嘴晃出屏幕时，我知道我爱上这主机了。不过我觉得很有必要指出，3D效果的前提是你必须和机器保持相对静止，所以它也许并不太适合在公路上玩。”

看来3DS确实是获得了大家的一致好评。不过在满堂喝彩声中，也有一些关键词引起了我们的注意，或许这也是读者们所想要详细了解的。





华丽到恐怖的游戏阵容

仅凭现在的阵容就几乎可以盖棺定论3DS是一部非常值得期待的掌机。另外，细心一点的读者应该会发现，目前公布的游戏名单中没有“《怪物猎人》系列”的踪影，不过以3DS目前的机能要玩《怪物猎人》是完全没有问题的，厂商又是Capcom，关于这个厂商大家都懂的白菜就不多说了。这款游戏目前是PSP的台柱游戏，一旦宣布登陆3DS，PSP后果不堪设想，Capcom之所以目前尚未宣布《怪物猎人》登陆3DS（就技术来说应该是没有任何问题的），很有可能就是想看看任天堂和Sony分别会有怎样的反应。总而言之，3DS在公布之初就赢得大量厂商的青睐这一点是不假的，这一点应该归功于NDS时代任天堂出色的表现。

疑问一

裸眼3D与我们印象中的3D电视电影有什么区别?

目前的3D电视或者3D影片都要借助3D眼镜来进行光线的过滤折射，使我们的双眼看到不同的景象，再经由脑部处理来完成3D效果的重组。如果没有戴3D眼镜观看，那么我们只会看到屏幕上两组微微错开的2D重影画面。而裸眼3D顾名思义就是完全摒弃了3D眼镜，仅仅依靠显示屏中的特殊光学处理分别将两种画面传输给你的左右眼，直接就能达到3D视觉效果。

注意：在某马里奥宣传片中出现过的“改变观看角度，就能随之改变游戏内画面显示角度及纵深效果”的游戏片段并非3DS的卖点，更不是所谓的“裸眼3D”。这种效果其实只能算是伪全息影像，而且在NDSi上就已经能够办到。NDSi上这款游戏名为《立体隐藏图画　有了就是它》（《立体かくし绘　アッタコレダ》）。

疑问二

为什么说3DS对于角度非常敏感，甚至要保持相对静止?

原始3D眼镜的技术，不管你在哪个距离观看，光线都是在你的眼前进行过滤折射，因此对观众的距离要求不大。然而裸眼3D是在显示屏内就完成了光线的折射，光线从显示屏出射后会逐渐发散开来，对于观众的距离就要求比较严格了。因此3DS在机器上安置了3D调节滑杆，玩家可以根据自己喜好的距离进行3D感强度的调节，甚至是完全关闭3D效果。不过一旦进入3D视觉效果后，如果玩家与屏幕的距离进行了较大幅度的移动，那么3D效果就会消失，又必须重新对光线进行对焦。这就是要保持相对静止的最大原因，同时也是3DS目前遗留下的小小遗憾。期待任天堂能将以解决。

试玩小花絮


▲“喷神”在任天堂展台前。

美国著名的游戏批评家“喷神James”也前往洛杉矶会展中心参观了E3展。谈到任天堂的3DS时，他说“听说有人为了玩3DS而排了四小时的队，因此我特意在开门前一小时就前来等候，可就算如此还是等了三个小时。游戏的3D效果确实相当酷，大概由于网上显示不了所以大多数人还无法看到，不过它却并不值得三个小时的等待。”后面还有劲爆的发言不过由于尺度问题实在无法写在这里，有兴趣的读者可以自行网上搜索一下。

售价与发售日

这应该是广大玩家最为关心的两个问题（笑）。售价根据任天堂目前最贵的掌机NDSi LL在北美售价为189.99美元来分析，采用了新技术的3DS售价推测很可能将在249～299美元之间。同时澳洲EBGAMES网站也放出了3DS的预定价格为348澳元，相当于303美元，而北美销售价通常应该低于澳洲，所以249～299美元的推测应该比较靠谱，换算为人民币则是1696～2036元。关于发售日，迄今为止任天堂仅对外宣称3DS将在2011年3月份，也就是本财年结束之前在日本国内正式出售，但鉴于任天堂以往的新机种大都是在12月开始发行用于抢占年末商战，因此可以推测这次3DS的发售日很有可能也是在2010年12月。

EBGAMES.com.au
PlayStation 3　Xbox 360　PC　Nintendo Wii
Home　News　Competitions　Store Locator　Customer Support
Nintendo 3DS
PRICE DISPLAYED IS ESTIMATED R.R.P.　PRICE DISPLAYED IS ESTIMATED R.R.P.
Nintendo 3DS (Red)　Nintendo 3DS (Blue)
Platform: Nintendo DS　Platform: Nintendo DS
$348.00　$348.00
Preorder Now　Preorder Now
Add to Cart　Add to Cart

▶EBGAMES放出的3DS预定价格。

以玩家的角度出发，大家可能感兴趣的有关3DS的情报差不多就是以上这些了。太麻烦的东西比如GPU采用“PICA 200”能实现怎样怎样的效果之类的面向于硬件狂热者而非玩家的信息有悖于我们“浅入浅出”的宗旨所以就不罗嗦。看完任天堂的3DS，我们再来看看E3展上还有些什么3D玩意儿吧。

Sony的反应

近日，SCE的社长平井一夫对于任天堂公布3DS作出了正面回应，表示PSP绝对不会加入裸眼3D效果。他对媒体表示，掌机并不适合加入3D效果，因为受到距离与姿势的太多限制，还是家用机这样可以保持相同姿势长时间游玩的机种更适合3D。因此现阶段SCE会将他们的3D计划重点放在PS3上。这个态度在E3展上也得到了很充分的证明。在Sony的展会上，只字未提关于掌机后续机种的计划，而是不断强调PS3乃是现今全世界最普及的对应3D游戏的游戏机，并一口气公布了十来款宣布对应3D的游戏。其中不乏大多数玩家熟悉的《杀戮地带3》、《GT赛车5》、《NBA2K11》，以及还有一些同时对应3D立体视与PS MOVE体感装置的游戏。值得注意的是，当Sony在大屏幕上播放宣传影像的时候，参加展会的来宾们都佩戴了现场派发的3D眼镜，也就是说，Sony所采用的技术并非裸眼3D而是传统的3D——这也是理所当然的，你不可能要求每个玩家家里都是3D电视啊。





▲《杀戮地带3》的出展影像。可惜在书上是看不到立体感的……

总而言之，目前我们可以确信的是，Sony与任天堂在掌机市场的下一步较量将会避开3D立体视。目前也有传言Sony即将公布一款新的主机，那会不会是PSP2呢？就让大家拭目以待吧。

3D立体视探究



新闻已经过了大半，白菜自顾自地说了半天，最惨的情况就是有些读者其实压根儿就对3D立体视没什么概念。接下来咱们就看看所谓的“3D立体视”究竟是什么吧。

起源

立体视最初起源于1798年的英国。当时英国皇家科学院的科学家在研制石英材料的过程中，由于技术限制，做成的石英材料表面总是有凹凸的条纹。然后在一次偶然的失败下，石英背面出现一个图像形状的暗影，正面看去正好形成了一幅立体的图案。在这偶然的启发之下，科学家开始研制石英光栅，这就是最早的立体画像。但是当时的技术限制着立体画像只能在实验室里制作，根本无法进行量产，所以就被暂时搁置起来。直到200多年后美国的科学家用塑料制作了立体成像的材料，这就是现在所用的光栅。立体图像则采用多镜头光学立体相机加复合冲印完成，不过由于制作过程极其复杂，制作成本居高不下，因此在当时只能制作一些小图片，而面向高消费层进行服务。直到20世纪末期的今天，数码技术在图像领域开始广泛运用，特别是Photoshop的出现才使得立体视技术广泛开始运用到生活中。

什么是光栅?

英文名为grating，是刻有大量按一定规律排列的刻槽(或线条)的透光和不透光(或反射)的光学零件。光栅的作用主要是遮断或衍射光线，使得人的双眼透过光栅会分别看到不同的景象，从而达到3D立体视的效果。

立体感是如何产生的?

人类的单眼只能对目标物的大小、重量、亮度以及移动速度进行辨认。人类的双眼是横向并排，中间存在着几厘米的间隔距离，因此双眼即使看着同一景象也会有些微角度或距离上的差异。而人类的大脑会对这些微的差异自动进行处理并藉以判断与目标物的远近距离，从而产生立体的影像。假设只用单眼观看，就无法对目标物产生距离上的判断了。

3D立体视图片的制作与观看方法

在摄影技术刚刚起步之时，就有了3D立体照片的拍摄方法。当时是将两台相机并列起来模拟双眼，同时拍下两张有着些微差异的相片，然后再通过裸眼的平行视线法或者交叉视线法进行观看。对于不擅长裸眼观看或是长时间观看的人，可以通过专属的机械观看达到同样的效果。

不借助机器的看法是将两张图片并排摆起来，用双眼分别注视两张图片，然后令视线逐渐朦胧化。此时你应该能看到4张半透明的图片，这是因为每只眼分别观察两张图片失去焦点的缘故。接下来持续观看，并努力使四张图片中的中间两张重合起来。当重合以后清晰成像，你会发现这就是立体图片。即使一时无法顺利地重合成像也不要轻易放弃，这是你的双眼正在摸索合适的焦点。如果始终无法达成重合，可以尝试将图片拿远达到缩小图片的目的，这样重合起来会比较简单。

但是切忌长时间观看，因为这种不借助机械的观看法是强制你的眼睛进入不自然的状态，看久了会造成视觉上的疲劳。



▶来自日本国土交通省拍摄的空中立体照片，大家可以试着看一下。

平行视线法

让双眼视线平行，左右眼分别观看左右图片。这样看出来的立体效果会感觉成像物体离你的距离比较远，因为平行视的原理是将左右两张图片上的物体以视线穿过在远处进行聚焦，而大脑根据视线成像就会判断物体在远处。立体景象会有一种向内凹的感觉。



▲平行视线法例图，内凹感。



▲交叉视线法例图，外凸感。

交叉视线法

将双眼的视点移到近处，让视线交叉，左眼看右边的图片，右眼看左边的图片。这样一来视线会在看到图片之前先进行聚焦，立体效果就会感觉离你比较近，有一种向外凸的感觉。这时眼睛的状态就是大家平时所说的斗鸡眼。

借助机械的力量！

有一些人会因为各种原因而非常不擅长进行裸眼3D视，无法让视线顺利聚焦；而上面两种强制进行3D视的方法长时间下来会给眼睛造成负担。这时候就需要用机械来帮忙了。当时采用的双镜筒式专属观看设备可以明确分隔左右眼的视线，不需要让观看者自己凭感觉去调整视线来捕捉立体感，因此大多数人都能适应。这个方式后来也发展为头戴式3D立体显示荧幕，透过左右两组屏幕让左右眼观看不同画面产生视差以呈现立体画面。

▶ 19世纪的双镜筒式专属观看设备。体积庞大。





▲通常都是一些简单的图形。

小贴士

如果是80年代出生的读者应该会记得小时候有一种3D立体画册，上面并非并排着两张图片而是放着整个一大张图片，然后用双眼直接在图片上看出立体的隐藏图形。其实这两种东西的原理都是完全相同的，一大张图片上的图像是用双镜头相机3D立体相机进行拍摄的，实际上就是错开了1、2厘米的同一物体不同角度的图像。

3D眼镜的出现

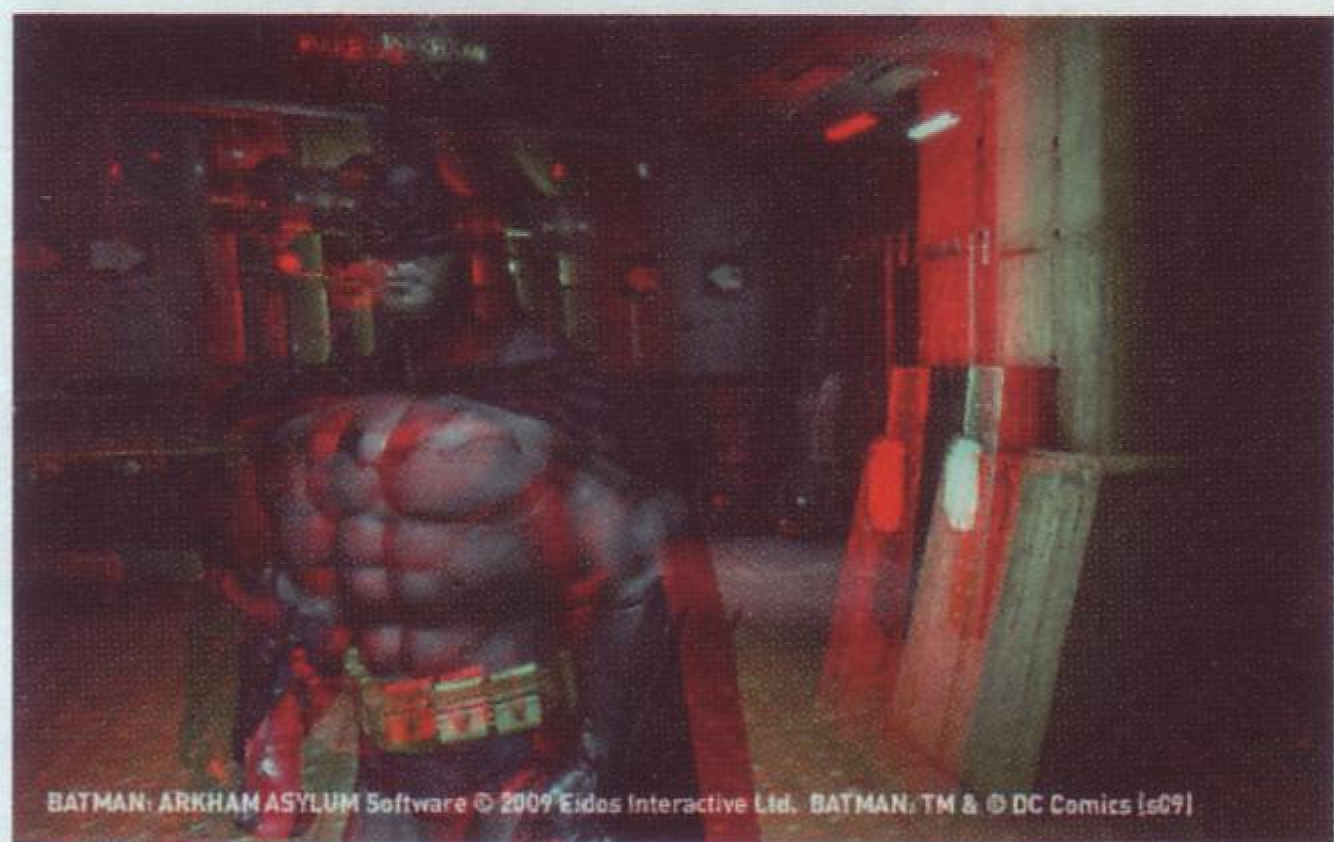
当3D立体视发展到一个阶段，以上仅供单人观看的设备已经满足不了大众了。另外娱乐产业比如电影之类导入3D立体视的需求也逐渐开始出现。为了满足这种需求，厂商们也逐渐开发出了能够多人同时观看的3D立体视设备。这一产物就是3D眼镜。

滤色3D眼镜



这种眼镜本身不牵涉到任何机械电子信号的运作，因此成本非常低。最早出现的是红蓝滤色眼镜，它的原理是通过滤色的方式让画面中显示的红蓝两组不同的色彩只能分别穿过其中一个镜片，来达到双眼看到视差的效果。

不过这种红蓝滤色眼镜也有一个缺点，那就是无法正确重现原本画面的色彩。因此后来厂商对其进行了改良，推出了一款琥珀色与蓝色滤色镜片构成的眼镜。这种眼镜可以让双眼分别接收到彩色和单色两种画面，再由大脑进行合成还原成彩色的立体画面。目前一些游乐公园的小剧场所宣传的3D电影大多是采用这种方式。



▲红蓝滤色眼镜与对应的电影画面。

双显示3D眼镜

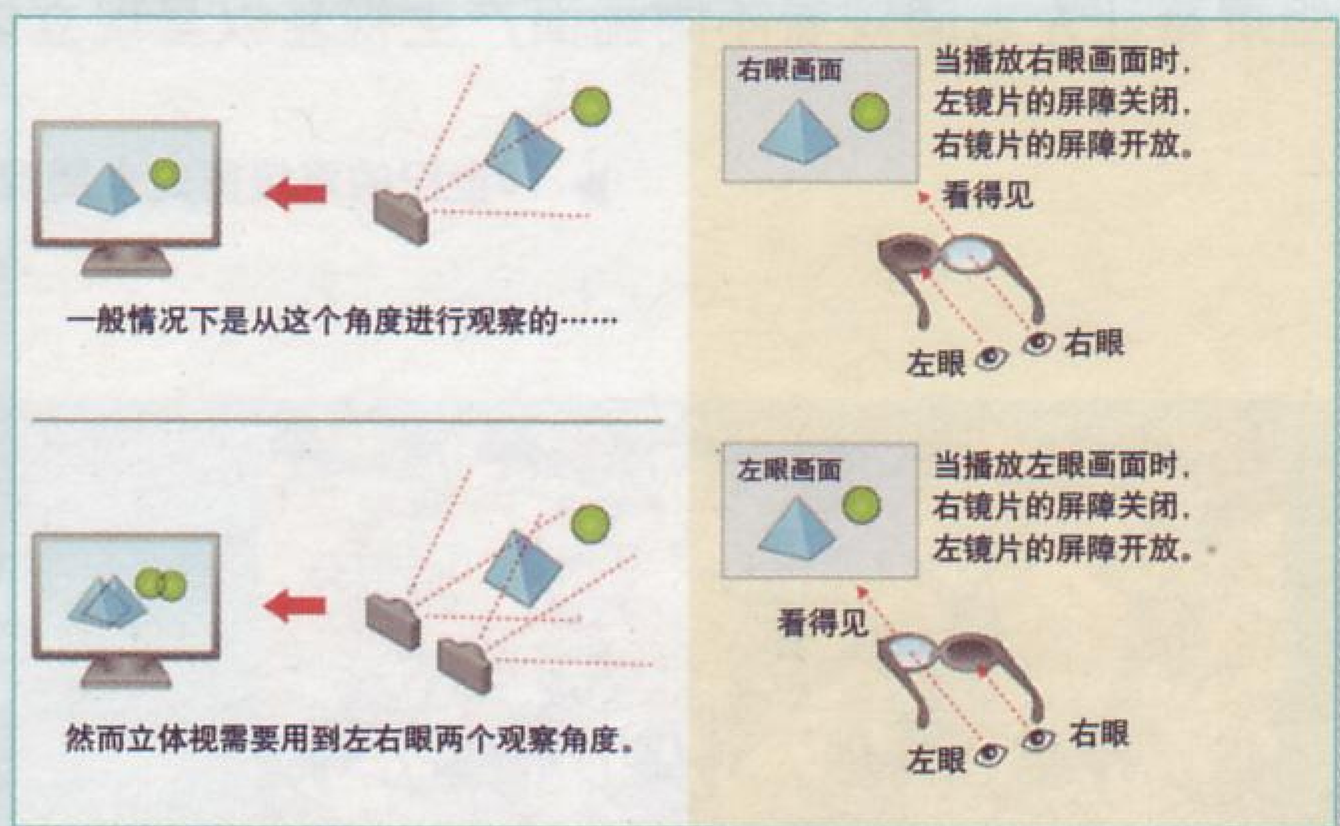
究竟称其为眼镜合不合适呢？这个问题咱们先撇开不管。这款设备的作动原理说起来非常简单：通过左右镜框中配置的两个小型显示器来播放不同的画面，达成立体效果。不过缺点也很明显，搭配两个小型显示器的眼镜成本必然非常高，而且还只能供一人使用。1995年任天堂在E3展上公布的“Virtual Boy”就是使用了这种设备，结果为了压制成本选择只能显示红黑的单调画面而惨遭滑铁卢。



■头戴式双显示器。

液晶式3D眼镜

这种眼镜可以说是最早出现在游戏领域的3D立体视眼镜。它的原理是利用液晶可借由电场来改变透光状态的特性，在播放影片时与画面同步作动。当屏幕上播放左眼画面时关闭右眼镜片，当播放右眼画面时关闭左眼镜片，这两个步骤以每秒数十次的频率交替进行，就能够达成立体视效果。由于这种眼镜不需要特殊构造，只需要提升显示设备的画面更新频率以及同步信号收发灵敏度，因此适合大尺寸画面多人欣赏，是时下运用最为广泛的3D视技术。不过这种技术的缺点也很明显：由于同一时间段内始终只有单眼能看到画面，因此在观看过程中观众经常会感到画面亮度不足。而且当眼镜收发讯号的灵敏度稍有差错，就会在观看过程中看到另一边原本看不到的画像的残影，非常影响心情。因此这款眼镜对于稳定度的要求非常高，从技术层面上始终给大家带来一丝不安。

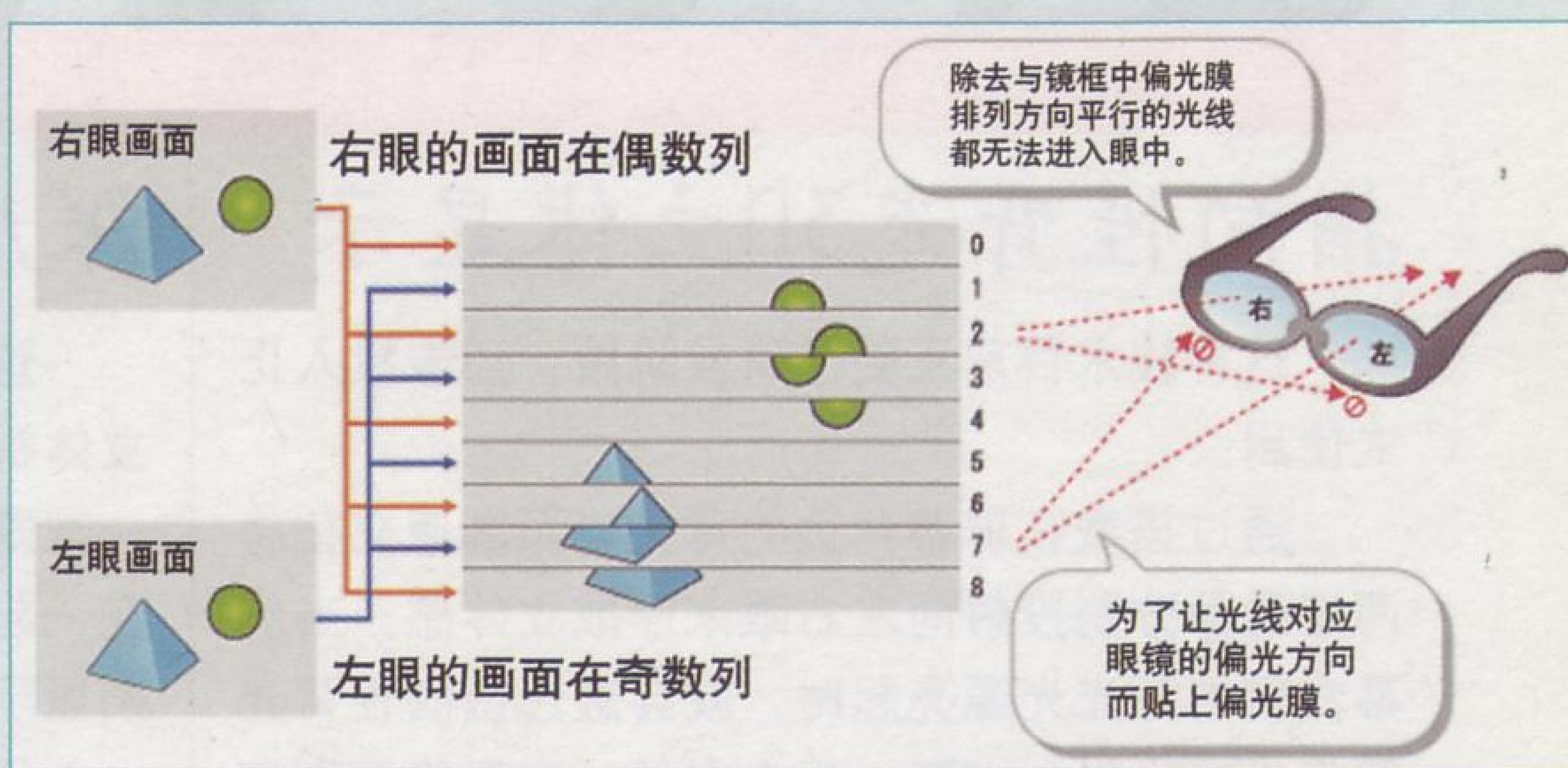


▲液晶式3D眼镜作动原理，非常浅显易懂的图解。

偏光式3D眼镜

随着偏光技术的普及，又有厂商开始推广运用偏光技术的3D眼镜。这种技术结合了液晶3D眼镜保留色彩的优点并弥补了其不稳定的缺点。安置在镜框中的偏光片是通过众多平行排列的偏光膜来过滤朝不同方向发散的光线，只留下与偏光膜平行方向的光线通过。由于偏光片仅仅是过滤光线的方向而不会限制颜色，因此可以完整保留画面的色彩。而显示设备上则是以1：1的方式在每个像素点上贴上偏光膜，让分别对应双眼的

画像各自偏差90度射出，然后再通过偏光式3D眼镜接收各自的画面就能得到3D的效果。近些年来的3D影片大多是使用偏光方式来呈现，不过因为需要特殊的显示设备，成本比较高，因此无法运用在平面印刷品或是一般显示设备上。



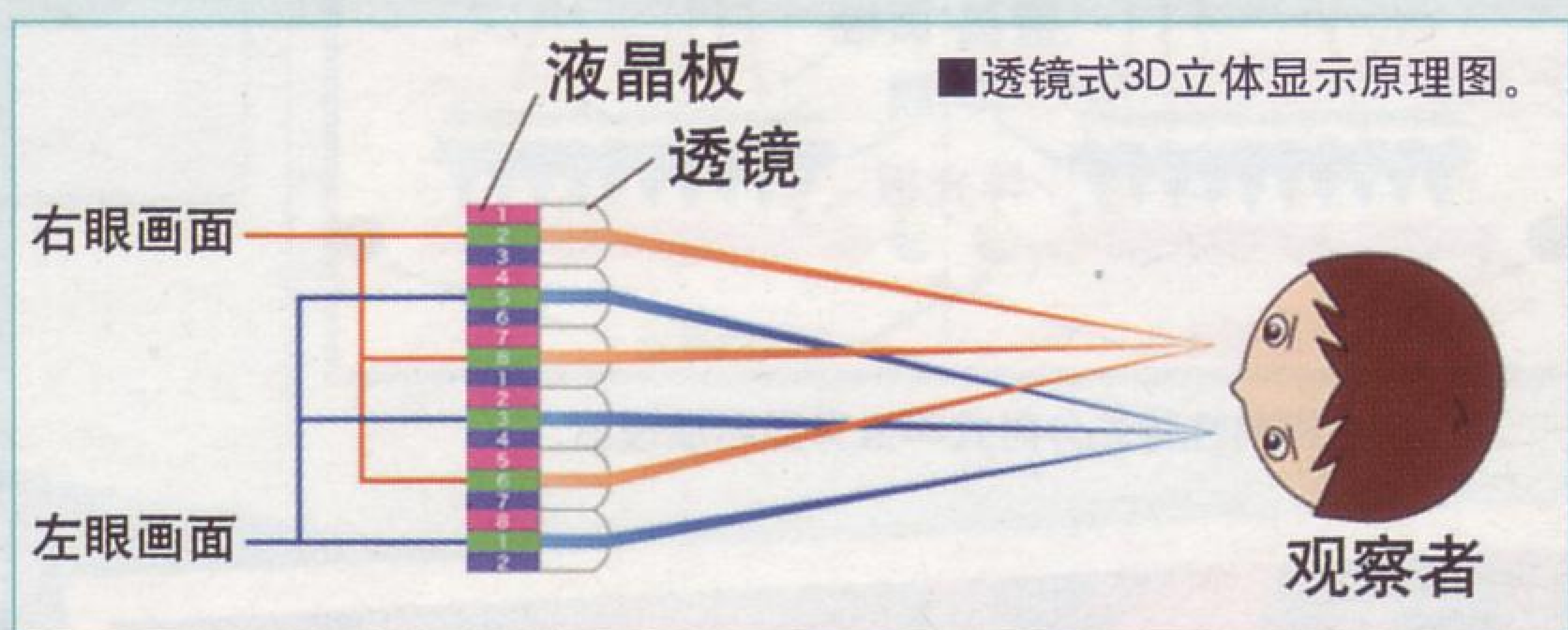
▶偏光式3D眼镜的运作原理。如图所示，与偏光膜不平行的光线无法通过镜片。

联动3DS！裸眼3D技术！

由于观看3D影像时必须佩带3D眼镜这点仍然让不少人觉得很麻烦（所以说人类是永不满足的，这样才能带动技术的无限进步），因此就有了裸眼3D技术的研制。顾名思义，裸眼3D就是不需要佩带特殊设备也能看出立体的视觉感来，当然像前文那样强制自己的视线处于不自然状态的观看法也是论外。白菜再次重申，立体感的基本原理是通过左右眼接收不同角度的影像信号再经由脑内重组来还原——那么抛弃眼镜，能做文章的地方自然只剩下显示设备的屏幕了。由于技术上的限制，目前还只能普及到个人用的小型化屏幕上，大型化显示设备比较少见。目前主流的裸眼3D立体视技术大致上可以分为两种类型。

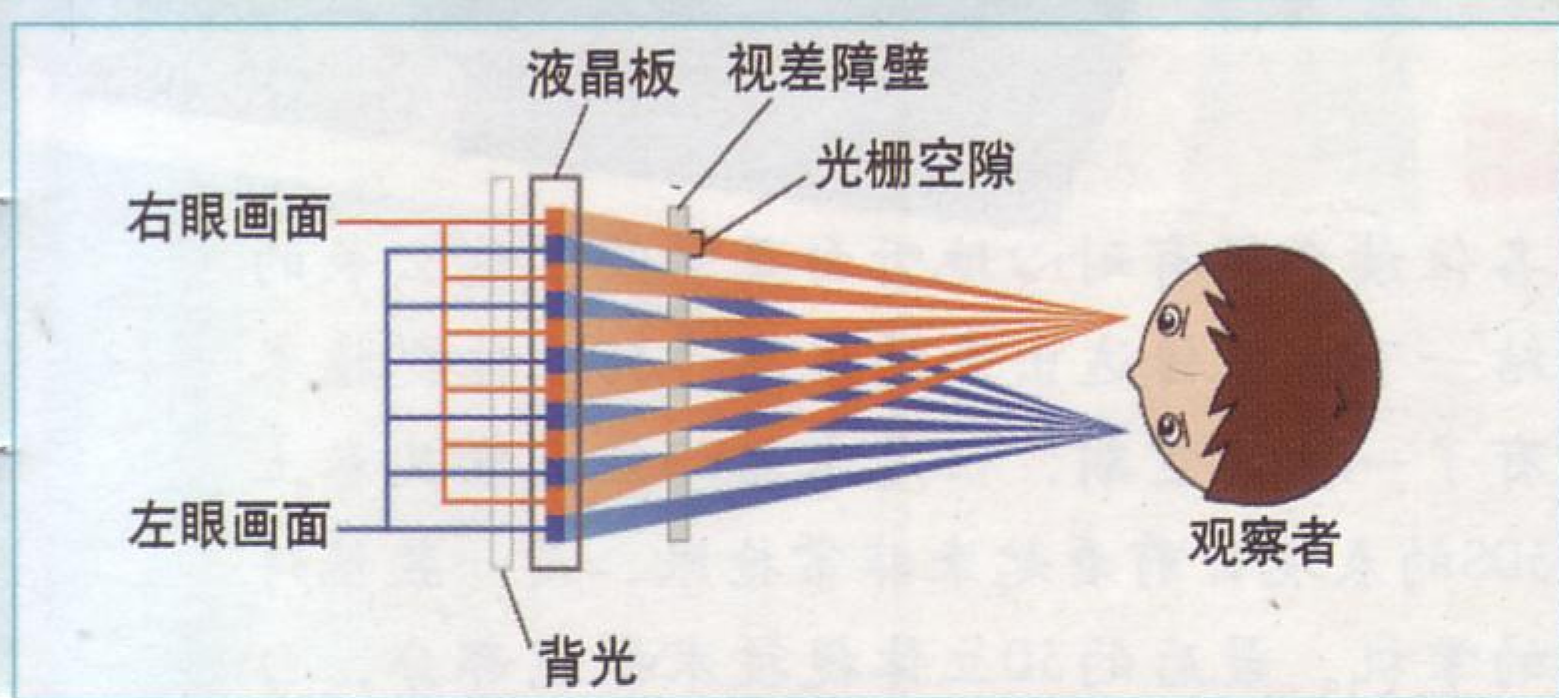
透镜式3D立体显示

这种技术是在显示屏幕的表面设置透镜，让左眼与右眼的视线通过透镜的折射只能看到不同的画面，从而达到立体感。这需要两组画面交互排列起来，因此等于是在显示屏幕上并排了两组画面的宽度，要求屏幕面积比较大。这种技术的运用范围非常广泛，许多平面印刷品（比如立体鼠标垫）都采用了这种技术。除了使图像产生立体感以外，改变观察角度后看到不同的图像也是这种技术的应用（相信此刻很多同学必定一拍脑门“哦”了一声）。不过这种方式在不恰当的角度看会出现影像的重叠，透过凸透镜的画质会受到影像，屏幕旋转90度之后也无法呈现立体感。



■透镜式3D立体显示原理图。

视差障壁式3D立体显示



▲视差障壁式3D立体显示原理图。

这是另一种主流裸眼3D技术。在屏幕表面设置一层液晶光栅，通过精密计算角度与间隔，使得观众透过该光栅，双眼只能分别看到对应的画面，由此来得到立体感。不过这种技术缺点也很明显，除了画面亮度下降以外，因为观看角度的限制，必须在规定的距离观看，而且画面旋转90度以后就无法呈现立体感。

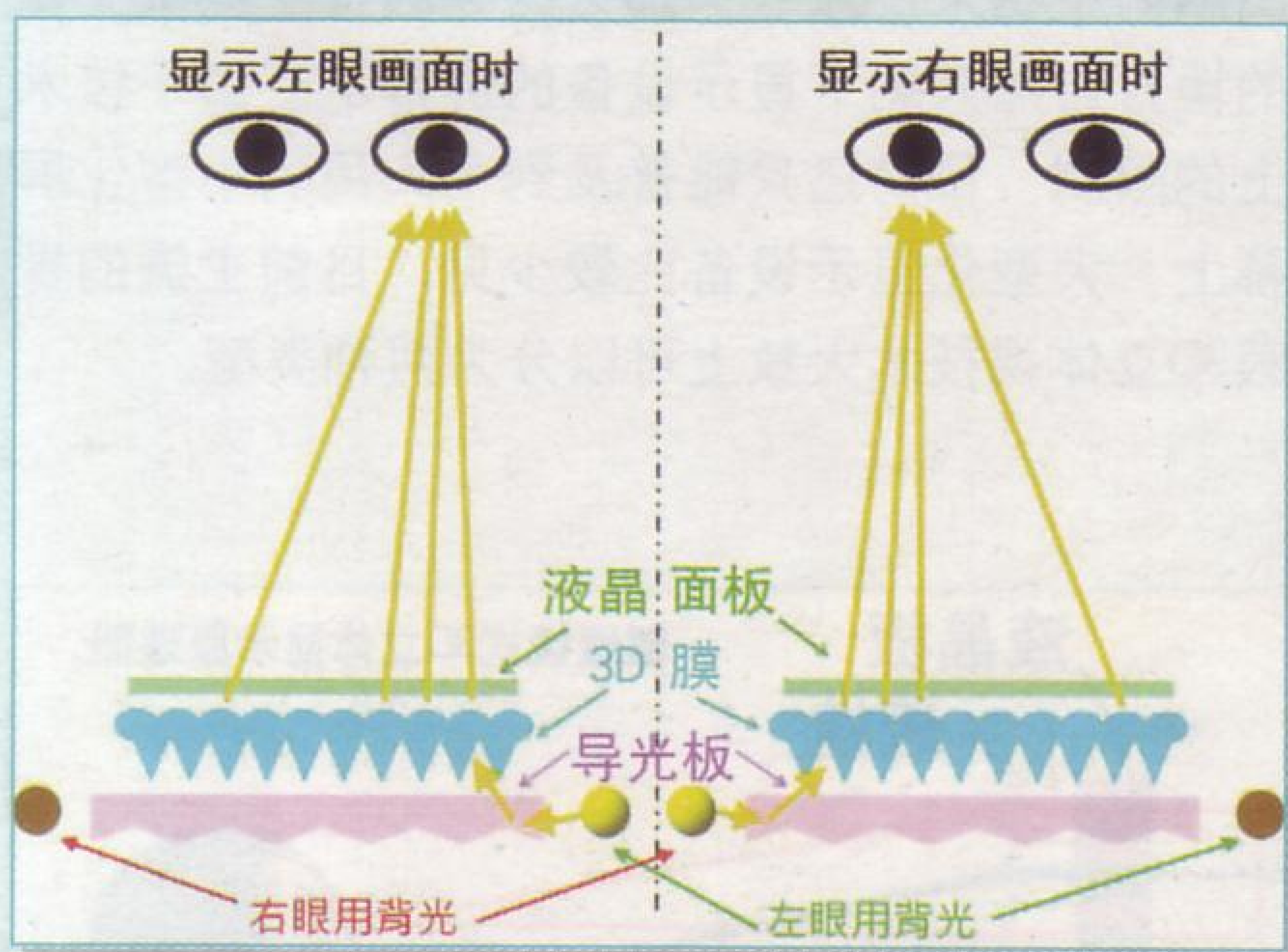
好在厂商注意到这点也将其进行了改良，例如采用可开关的液晶薄膜来充当光栅，一来可以通过开关控制电场来改变液晶的透光状态，从而达到在2D/3D之间切换的效果；二来也可以将液晶屏障的排列方式自由在水平与垂直两种方向中切换，从而对应旋转90度后也能观看的要求。这种改良后的技术目前广泛应用于便携式显示装置，而目前公布的3DS极有可能就是采用了这种技术。

看过了主流的技术，现在给大家看看非主流的裸眼3D立体视方法吧。

指向性背光3D立体显示

这种技术目前正处于研发阶段，还未投入正式使用。

通过搭载在屏幕两边的背光光源高速交替将两组画面分别投射向左右眼来形成立体感。当屏幕右侧的背光光源亮起时，就会透过指向性背光膜将光线投射向左眼，反之亦然。当两组画面高速交替显示时，就能让人感觉到立体视。而且这种技术的优点在于能够以屏幕面板的完整解析度来显示画面，而不像上面两种技术那样交错画面所以只能以一半的解析度来显示画面。但是缺点也在于只有从正面观看才能感觉到立体影像，当屏幕旋转90度后就无法达成立体感了。希望未来这种技术能够得到很好的完善。



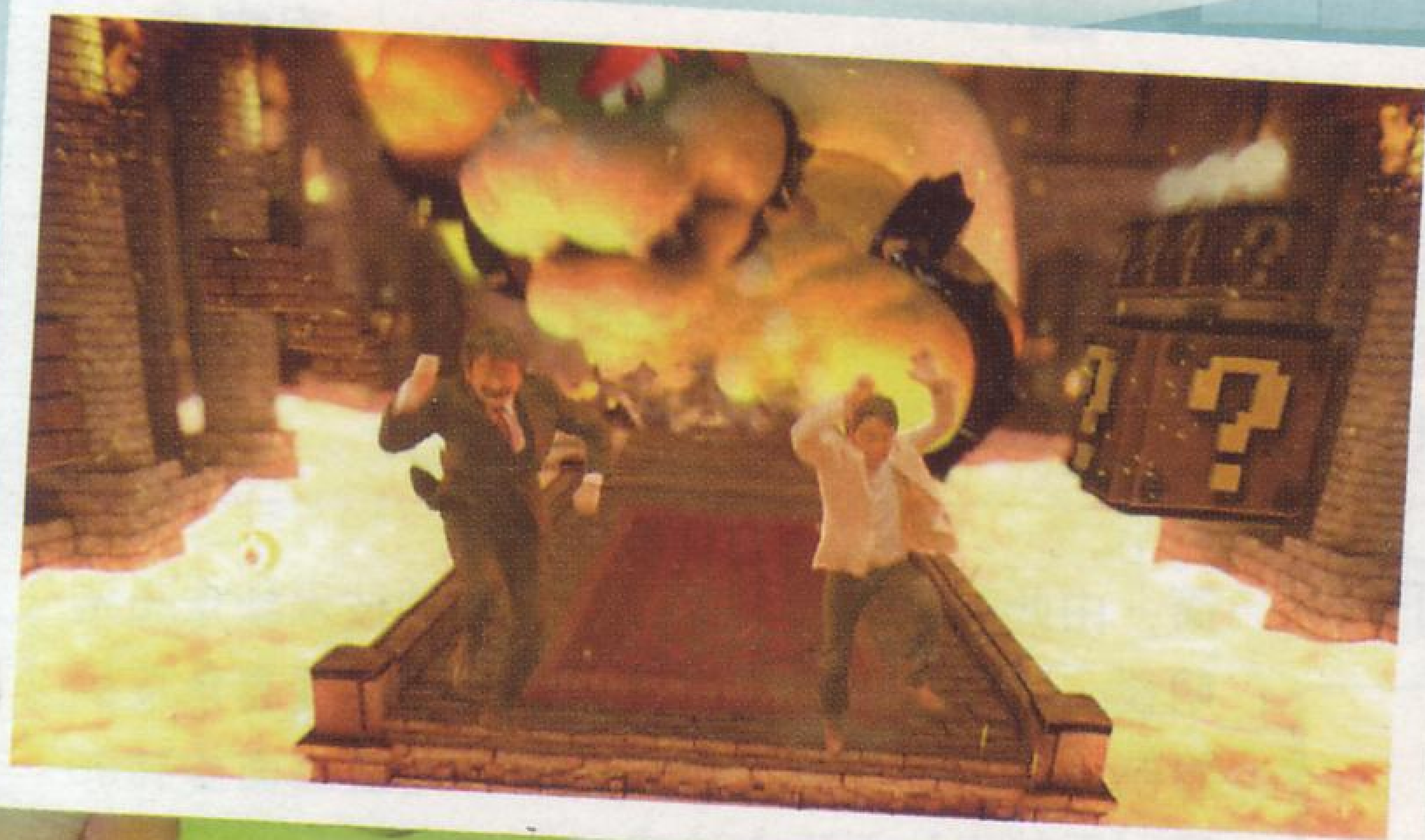
▲指向性背光分时式3D立体显示原理图。

深度融合式3D立体显示

这种技术比较特别，它区别于目前所有的3D立体视技术共通的"让左右眼接收不同画面"这一准则，而是使用两块液晶面板，将其前后重叠在一起，然后在两块液晶面板上以不同的亮度分别显示前景与后景，让实体的深浅差异直接模拟出立体的效果。由于并没有模拟两眼视差，所以观看者的两眼视线焦点能够自然地落在屏幕上感受立体感，眼睛不容易感到疲劳。不过缺点同样在于观看角度的限制，再加上需要重叠两块液晶面板因此体积大成本高，技术虽然问世已久但应用层面始终有限。



▲深度融合式3D立体显示原理图。





感谢各位读者很有耐心地听白菜唠叨了这么长的篇幅。总结一下文章传达出来的讯息：3D立体视技术在VB之后有了一段真空期，但是本届E3任天堂又卷土重来了。3DS的表现目前看起来非常抢眼，是一款值得大家期待的掌机。最后的3D立体视技术探究部分，白菜为了将其表达得浅显易懂而下了不少功夫，如果不会让各位读者觉得晦涩难懂就是万幸了。

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2010年7月25日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第139辑上公布，敬请关注。

二等奖

PEGA 1名 双核动力站

BTP-6385 1名 北通动力堡垒（迷你版）

BTP-6366 1名 北通魔方炫音线控耳麦

BTP-6389 1名 北通动力堡垒

PEGA PSP 1名 九合一套装

一等奖

EZ5i 烧录卡 3名

M3DSR 烧录卡 3名

三等奖

PEGA PSP 电池底座 1名

BTP-5325 1名 北通中国风EVA硬包

BTP-5355 1名 北通中国风晶透水晶盒

BTP-5540 1名 北通中国风晶透水晶盒

BTP-5540 1名 北通中国风炫彩水晶盒

PEGA PSP 1名 手柄支架

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha GBalpha（中国）有限公司

WiiOh.com 威奥数码娱乐 威奥数码娱乐综合网站

ezflash EZflash小组



北通 BETOP



《掌机王SP》第135辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名 NDS烧录卡

北京市	端木义平
东莞市	黄德辉
沈阳市	李原宇
重庆市	练新
开封市	王昊天
上海市	吴鸣成

三等奖 6名 掌机周边

都匀市	程鹏
鹿泉市	高涛
上海市	顾书悦
西安市	寇冠一
天津市	杨子轩
合肥市	章昊宇

二等奖 5名 耳麦、电池、电源

常州市	陈丰汇
太原市	何源
灵山市	劳维琪
哈尔滨市	王东泽
嘉善市	魏昕煜

《掌机王SP》第135辑DVD问答—中奖名单

答案：B

广州市	连章凯
无锡市	周晨凯
杭州市	朱建贤



PEGA双核动力站 3名

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

PORTABLE GAME

掌机情报站

NEWS STATION

文 雷伊

EVENT 事件 雷吉：不推荐7岁以下的儿童观看3DS的立体画面

刚结束不久的2010年度E3大展中，任天堂以全新掌机3DS技惊四座，赢得了万众无比的期待。然而，3DS在即将带领玩家们走进裸眼3D掌机新时代的同时，也招致了外界的怀疑，那就是它对玩家健康方面会不会有什么负面影响。

对此，任天堂北美分公司的社长雷吉表示：“3DS并不会对玩家的健康产生负面影响，任天堂与健康领域的专家进行过工作方面的交流，并进行了大范围实验，任天堂带给市场的总是最好、最出色的产品。”不过雷吉也不否认，就和近年流行的3D电影的注意事项一样，由于儿童眼部的肌肉尚未完全成形，所以他并不推荐这部分玩家观看3DS的立体画面，并称这只是在强调行业基本内容，以前同样由任天堂发售的掌机VB（Virtual Boy）也有着类似的注意事项。而雷吉口中所指的“儿童”，年龄为7岁以下。

EVENT 事件 野村哲也：我想制作FPS游戏

Square Enix的著名制作人野村哲也想必大家都不陌生，他不仅着手负责了多部“《最终幻想》系列”作品的人物设定，由他亲自担当制作人的“《王国之心》系列”也是SE旗下的著名国际化品牌。近年来，只要和野村哲也这个名字挂钩的作品，无一例外均为SE社内的重要战略性大作。

最近，国外知名游戏网站kotaku对出席E3的野村哲也先生进行访谈时得知，他最近除了正忙碌于PS3独占大作《最终幻想 Versus XIII》的开发制作外，也沉迷于EA的FPS大作《战地 恶人连2》无法自拔。并且在记者问到他是否想要亲手制作一款FPS时，野村先生也毫不掩饰地表示有朝一日会自己开发一款同类型的游戏。



其实早在今年年初发售的PSP大作《王国之心 梦中诞生》中，就已经加入了类似主观视点射击的系统“连射锁定”模式，看来野村先生的确对射击类型情有独钟呢。而至于野村先生口中的“有朝一日”到底是什么时候，相信在他手头负责的那么多个重头项目还没有杀青之前，还是非常遥远的未来。

6月10日 日本一Software公布了对应PSP平台的原创S·RPG新作《蓝色玫瑰 妖精和青瞳战士们》（BLUE ROSE 妖精と青い瞳の战士たち），游戏将由日本一Software携手Flight Plan（代表作《召唤之夜》）和Apollo Soft共同开发，玩家可体验到由两位主人公交织成的两段不同故事，游戏还将引入多重结局的设定。本作将于9月16日发售，定价为6090日元。

EVENT 事件 平井一夫：PSP不会追随3DS的裸眼3D之路



最近SCE社长平井一夫在美国洛杉矶接受记者采访时，就任天堂发表对应裸眼3D的全新掌机3DS一事做出了回应。平井一夫如是说："公司内部的研究结果是现阶段对应掌机的裸眼3D精度还不高，就目前来说有很大限制。"当记者问及对3DS的表现有什么看法时，平井一夫表示因为自己目前还没有看过3DS，所以实际效果如何他并不清楚。平井社长明确表示PSP不会追随3DS的脚步进行裸眼3D化，Sony的掌机近期不会考虑对应3D，并强调现阶段只会针对家用机PS3进行3D游戏化。

平井一夫还表示公司内部一直都没有懈怠于对新技术、新硬件的研究开发，但是本公司并不会看到其他公司推出新硬件就盲目跟风。目前PSP在全球的累计出货量已经超过了6100万台，如何进一步提高其销售数字是公司内部目前必须致力的首要问题。

HARDWARE 硬件 《战神 斯巴达幽灵》PSP同捆主机造型泄漏

大作推出主机同捆版套装已经不是什么新鲜事，尤其是像《战神 斯巴达幽灵》这样万众期待的超大作，相信没有人会怀疑其同捆版主机的存在。不过也许是由于SCEE方面的疏忽，虽然这款超大作还没有公布具体的发售日期，其同捆版主机的造型却已经先行浮出水面。

事情是这样的，著名游戏网站VG247在浏览索尼的E3官方宣传资料时，发现了名为《斯巴达幽灵》同捆版的项目。下载并解压后，发现其中是几张PSP-3000主机的图片，但主机造型却与之前的任何一款已发售PSP主机有所不同。该主机采用了红黑配色，其中背面整体采用了红色，而正面则采用了黑色面板和红色按键的配色方式，很明显，这就是《战神 斯巴达幽灵》的同捆版主机造型！

VG247特地就此事联系了SCEE，但SCEE方面则表示目前不便给予确认。而之后他们也联系了SCEA，在发稿前，SCEA也未就此事给出明确的回应。







6月17日 SEGA宣布预定于9月22日发售的《黑豹 如龙新章》（クロヒョウ 龙が如く新章）的主题歌将由日本人气摇滚乐队RIZE演唱。这首名为《MUPPET》的主题歌将率先收录于6月23日新发售的RIZE的第7张大碟《EXPERIENCE》中，而乐队奔放的演出也与本作描写的年轻人的热血故事非常吻合，就连游戏的制作人名越稔洋也对这次合作赞不绝口。《黑豹 如龙新章》是"《如龙》系列"继《如龙 见参》之后的又一款系列外传作品，也是该系列首度登陆PSP平台。



EVENT 事件 3DS游戏开发费用高涨，最高或逼近Wii



任天堂董事岩田聪近日在接受媒体采访时表示，如果想要充分发挥3DS的机能，其对应游戏的所需制作经费可能会逼近一款Wii游戏的开发费用。

对于大家所关心的对应3D效果的游戏会增加多少开发费用这个问题，岩田聪表示如果游戏软件本身是以渲染3D空间的形式来制作的，那么只要分别以左眼和右眼两种视角来对画面进行两次捕捉就可以实现效果，因此费用并不会提升多少。但由于3DS的图像表现能力比NDS要高出不少，因此如果想要发挥出3DS图像能力的全部优势，那么制作经费的提升也是无可避免的，其费用会比开发NDS游戏高出不少，甚至接近于一款Wii游戏的制作费用。

岩田聪还对“3DS游戏必须投入大量开发费用，否则就制作不了卖座游戏”这一观点予以了否定。他表示，开发费用全因游戏本身的需要而定，如果游戏本身具有很好的创意，那么就算投入较少的经费也一定能制作出热卖的游戏。而另一方面，投入媲美家用机的力度来制作3DS游戏，就可以真正让玩家们享受到3DS应有的魅力。作为第一方，任天堂今后会致力于向玩家们展示这两种典型的例子。

6月19日 NBGI宣布根据超人气动漫《龙珠》改编的PSP最新作《龙珠 组队战》（ドラゴンボール タッグ バーサス）将于今年9月30日发售，售价为5229日元。游戏采用了卡通渲染的画面表现，作为格斗版《龙珠》的新作，本作的最大特色就是加入了双人组队战，玩家可从丰富的原作角色中选择两名，以2对2的形式来进行激烈的战斗。



6月19日 本日发售的日本知名动漫周刊《少年JUMP》上首次公开了《BLEACH 灵魂升温7》（BLEACH ヒート・ザ・ソウル7）的发售日——2010年9月2日。《BLEACH 灵魂升温7》是PSP平台根据《BLEACH》改编的人气3D格斗系列“《灵魂升温》系列”的第7作，除了将加入新系统之外，来自TV动画版原创故事“斩魄刀异闻篇”中的角色“村正”等新角色也将首次在本系列中参战。



6月23日 曾经在PC美少女游戏大奖“萌游戏大奖2009”中，获得纯爱系金奖的恋爱AVG《樱花樱花 春色烂漫》（さくらさくら HARU URARA）宣布移植PSP。本作是一款以“三角恋”为主题、描写主人公在两位女主人公之间举棋不定的故事。游戏一共分为三部，其中第1和第3部讲述的是主人公彻和两位名叫“樱”的女孩之间的故事，而第2部则是讲述彻的好友直树和两位青梅竹马之间的故事。PSP版将在原作基础上追加新剧本和CG图片，预定于今年8月26日发售，普通版售价为6090日元，限定版则为8190日元。

EVENT 事件 稻船敬二对日本游戏市场未来感到恐惧

相信不少玩家还记得Capcom的稻船敬二曾经发表过“日本游戏业界已经完蛋了”这样的悲观言论，此言论一出，当时立刻在日本国内外各大游戏网站上引起了轰动。而经过不到一年的时间，如今的日本游戏业界依然没能改变这位游戏大师的看法。

在本届E3期间，游戏媒体VideoGamer.com对稻船先生进行了采访，在采访过程中他的发言再度表示出了对日本游戏业界未来的恐惧感。稻船表示每年自己来到E3展，都会感觉到与会的日本游戏开发者所占的比重正在逐年减小。而会上的大型软件和重要发表也大多来自于欧美厂商，如果继续这种态势，那么日本游戏市场总有一天会完全消亡。

对此，稻船先生表示Capcom会作为日本的游戏厂商继续英勇战斗下去，不仅仅依靠日本制作人的技术和经验，也要通过本社员工以及海外开发者的知识和情报密切合作，理解目前主流市场正在向欧美转变的现状，在维持竞争力的同时令公司获得进一步成长。

6月23日 正在小学馆的女性向漫画杂志《Sho-Comi》上连载的人气女性向漫画《铃木同学我爱你》即将化身AVG登陆NDS平台。游戏版名为《铃木同学我爱你 四个铃木同学》（好きです鈴木くん！4人の鈴木くん），讲述的是不同于原作的原创故事。包括两位游戏版原创的全新铃木同学在内，本作正如标题所述一共有4位铃木同学登场，玩家可从两位女主人公中选择其一，与四位铃木同学的其中之一坠入爱河。游戏将在7月29日发售，售价5040日元。



6月24日 Level-5于本日召开了备受关注的掌机超大作RPG《二之国》的制作发表会。会上正式公布了游戏全称为《二之国 漆黑的魔导士》（二ノ国 漆黒の魔導士），将于今年12月9日发售，售价6800日元。正式版的游戏除了游戏卡片外还会附赠一本厚达352页的“魔法指南书”，书中记载了魔法咒符的绘制方法等内容，玩家可以根据书中的提示，用触控笔在NDS的下屏画出对应咒符来发动魔法。除了掌机版，会上还公开了游戏的家用机版本，家用机版对应平台为PS3，副标题为《纯白圣灰的女王》（白き圣灰の女王），预计将于2011年发售。据悉，只有将两款游戏分别通关之后，才能真正了解游戏的世界观。



6月24日 Capcom宣布NDS大作《大神传 小小太阳》（大神伝 小さき太阳）将于今年9月30日发售，价格为5040日元。本作是PS2平台艺术高峰《大神》的续作，游戏中玩家将操纵小白狼小照和它的同伴们一起展开冒险。游戏的更多情报也在同日释出，据悉，游戏的主题歌将由日本新生代女星北乃纪伊（北乃きい）演唱，曲名为《花束》。游戏的早期预约特典是一支带了屏幕擦的游戏主题触控笔。除了普通版之外，Capcom也会在官方购物网站e-Capcom上提供游戏的特别限定版，其中包含了小照玩偶钥匙扣、OST、短片小说、小照耳机等丰富的附加内容。





6月25日 继《初音未来 女歌手计划》大红大紫之后，SEGA又将萌物《轻音少女》首度游戏化搬上了PSP平台。《轻音少女 放学后的演奏会》（けいおん！放課後ライブ）于本日公布了具体发售日，游戏将在9月30日发售，售价为6090日元。游戏的预约特典是主题贴纸。在公布了发售日的同时，游戏的宣传视频第一弹也已经在官网投放，感兴趣的玩家可以先睹为快。

Lancer



从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

任天堂的救赎

雷吉说："当对手看到我们的创新时，将会为自己正在做的事而感到羞愧。"说得有些不留情面，但确属事实。Move、Kinect与3DS是E3 2010的三大硬件，前两者实在是乏善可陈，而3DS聚集了所有的目光与赞美。任天堂发布会开场时，《塞尔达传说 天空之剑》的糟糕演示让人为宫本大神捏了把冷汗，但当岩田聪从舞台深处拿起3DS走向台前，一长串的大作名单公布时，那一刻我们几乎忘记了几年来任天堂对核心玩家们的所作所为，我们几乎回到了PS时代之前任天堂一统天下的时代。这就是任天堂蓄积了三年的完美风暴，是任天堂对所有核心玩家的救赎。

上一次任天堂在硬件性能上与对手血拼是在NGC时代，高性能、高性价比的NGC败得一塌糊涂。直到任天堂退出了机能竞赛，才走向了高速发展之路。而当任天堂以返璞归真的战略登上顶点，岩田聪轻描淡写的一句"我们在画面上也进行了强化"，宣告了游戏产业的又一场变革。

3DS的机能应该与NGC或者Wii相当，与iPhone 4相比可能还略占优势。最近Capcom公布了一段《生化危机 启示录》的号称即时演算的片段，专为3DS开发的新版MT Framework引擎做出的画面效果竟可与次世代主机媲美，是否忽悠现在还不好说，可以肯定的是一向倡导机能"够用就行"的任天堂这次将图形性能作为3DS的重大宣传要点。由于任天堂本身从不在机能上吹牛，因此对3DS机能的渲染就委托给第三方进行。其实E3展上进行实机演示的多数3DS游戏效果iPhone也能做到，不过一款初公布的掌机能有如此画面效果确实令人惊叹。

3DS的硬件性能与游戏阵容都与任天堂以往的战略原则背道而驰，它不再是"枯萎技术的水平思考"，不再强调游戏的原创性，在已公开的3DS游戏中，半数以上是家用机移植游戏——就像当年的PSP一样。一言以蔽之：任天堂抛弃了NDS建立起来的成功商业模式，重返充满荆棘的传统之道。畅游蓝海的任天堂又游回了红海。

但任天堂的战略存在一个与索尼相比的本质差别，那就是它的裸眼3D。

PSP在欧美的惨败，以及初期在日本的败退，根本原因是没有表现出自身独有的价值。它带给玩家的是家用机游戏的劣化版，所以大量的移植大作无法改变PSP销量下跌的趋势，直到《怪物猎人携带版》证明了PSP与家用机相比的联机便利性，其商业潜能才得到释放。3DS也在大打移植战略，但是与PSP不同的是，它拥有裸眼3D屏幕，玩家会获得家用机上也得不到的裸眼立体画面享受。任天堂相信这种独有的价值可以让核心玩家们迫不及待地掏腰包。



3DS是一部为核心玩家打造的掌机，目标是夺回被PSP和iPhone抢走的年轻男性消费群体，为任天堂挽回正在流失的核心玩家群。在首批宣布支持3DS的第三方中，日本厂商表现得最积极，Konami、SE、Capcom等都将自己的镇社之宝倾囊相授，他们热切地期望任天堂重振正在崩坏的日本传统游戏市场，将裸眼3D视为全面激活传统游戏市场人气的救星。3DS的诞生昭示着任天堂独霸游戏产业的野心，核心向的定位注定其将成为PSP更为直接的对手，将索尼赶出掌机市场也许才是3DS的真正意图。在今年E3展中碌碌无为的PSP正面临空前的危机。

后院的战争

Darkbaby



真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

对于任天堂在本届E3高调发表Nintendo 3DS原本早有心理预期，然而谜题揭晓后的震撼程度依然远远超出了想象。最令笔者深感意外的是，原本以为3DS不过是任天堂所谓异质革命的迂回战略，却未曾想到这是一幕充满杀意的市场连环大攻势前奏曲。认真审视3DS足以自夸“所有的游戏在这里集结”的空前软件阵容，再回顾若干业界人士在此前后迥异的言行举动，亦不禁让人由衷发出会心的微笑……

从目前3DS软硬件披露的情况来看，任天堂准备之充分远超出外界多数人的猜测，进一步打消了难以如期发售的不安感，甚至有日本游戏零售店的人士推测该主机最快会在九月末发售，当然可信度并不高。从去年初任天堂披露所谓SORA计划时岩田聪颇有些耸人听闻的发言（SORA计划就是3DS的首发软件《新光之神话》），到此番极尽奢华的第三方软件阵容，完全可以确信3DS为该社有史以来在携带主机业务上最大规模的战略投资计划，毕其功于斯役之心昭然若揭。

有一位业内资深人士近日意味深长地宣称任天堂很“急”，不管其人发言的真实目的如何，但是种种明显迹象确实充分表明任社在加速推进其战略部署，某种外部压力是改变其以往从容自我姿态的关键因素，当然这种强大压力的来源绝对不可能来自于索尼和PSP！虽然任天堂近几年来重振昔日霸业，但苹果公司令人惊异的发展速度着实让人产生瑜亮之叹，一路高歌猛进的苹果上月在纽约股市的总市值已然成功超越了产业巨头微软，在IT产业史上成功书写了划时代的篇章。掌上电脑iPad发售至今一直处于断货的空前良好销售状态，而最新发表的iPhone 4完全有可能创造下一个销售神话。虽然乔布斯并无意马上和任天堂在商场上直接“对话”，但是苹果超出常态的市场推进速度足以令所有的潜在对手如坐针毡。与其说是任天堂的实力让苹果暂时退避三舍，不如说是任天堂以往灵活的市场战略令两社暂时无法发生直接冲突，PSP则不幸遭遇了池鱼之殃，而利润极其丰厚的携带游戏这一块大蛋糕是苹果迟早准备吞噬的最终目标。更令任天堂不安的是，苹果产品所主要针对的轻度玩家消费层和任天堂目前积极开拓的潜在客户群体存在着极大的重合性，未来可能会严重制约其市场的继续扩张。

浏览3DS的首批软件阵容，不难发现几乎囊括了所有一线传统大作的招牌，而成功开辟了NDS偌大江山基业的所谓轻度游戏仅有《任天狗+猫》一款，这个现象确实耐人寻味。本世代携带游戏战争的得失确实让任天堂感悟颇多，轻度玩家群体确实足够庞大，然而消费口味的不确定很容易造成剧烈的市场起伏，维持现状所需要付出的努力远比开拓更大。PSP在日本本土的局部成功也让任天堂意识到了核心玩家层的流失并没有想象中那么大，而核心玩家的强劲消费能力亦不容忽视，这也是PSP局促一隅而得以苟延的根本因素。在NDS时代，无论从硬件设计还是软件市场战略，任天堂主要顾及自身发展需求，并未过多考量主力第三方厂商的感受，因此遭遇了部分厂商的消极抵制，3DS则将是一场皆大欢喜的产业盛宴，从Konami等大厂的支持力度亦足以看出个中的变化。任天堂本世代主机大战中虽然大获全胜，但是过分异质的市场战略反而令其与一些第三方厂商产生了隔膜感，充满市场魅力的3DS或许会起到某种桥梁作用。任天堂正在积极布局未来。

卧榻之旁岂容他人安睡，3DS将是任天堂对索尼发起全面攻势的最终兵器，该社显然已经具备了足够的实力和信心，准备将过去被PSP成功切割的那一份蛋糕也纳入囊中。虽然SCE总裁平井一夫对3DS表示了轻视，然而索尼在本届E3的作为无疑是色厉内荏一词的最佳注解，该社居然没有透露下一代掌机计划的任何细节，实在令广大第三方和消费者大失所望。从软硬件等各方面的精心布局来看，任天堂此番确实不准备给索尼任何反击的余地，而一旦3DS能够如期率先发售，后发者更难有存生余地。

所谓谋事在人、成事在天，好戏才刚刚上演而已……

掌机销量榜 TOP 10
PORTABLE GAME SALES RANKING

栏目主持：胧月

尽管对PSP版《妖精的尾巴 携带公会》的指责声一片，但本作在日本的销量出奇地不错，也不知是受原作人气带动，还是玩家对仿《MH》的游戏方式毫无抵抗能力。美版《潜龙谍影 和平行者》面世后也终于为PSP游戏在美国销量榜里争取了一个靠前的席位，不过火爆程度还是无法与日本本土相比，就看它能坚持几周了。

软件销量（日本） 2010年5月31日～6月6日

1 new **妖精的尾巴 携带公会**
FAIRY TAIL PORTABLE GUILD
■Konami ■ACT ■2010年6月3日 ■5250日元
本周销量 3万7798套 | 累计销量 3万7798套
PSP

《妖精的尾巴》的漫画有着不俗的人气，动画则在华丽的声优阵容加持下更为出色，不过作为游戏的本作，素质却差强人意。游戏中许多地方都能明显看到模仿白金级作品《怪物猎人》的痕迹，不过劣质的打击感和不成熟的系统却扼杀了本作，相信此刻定有不少购入本作的人捶胸顿足了吧。

2 ↑ **勇者斗恶龙 怪兽统领者2**
ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2
■Square Enix ■RPG ■2010年4月28日 ■5490日元
本周销量 3万2570套 | 累计销量 113万1853套
NDS

3 — **创造球会DS 世界挑战2010**
サカつくDS ワールドチャレンジ2010
■SEGA ■SLG ■2010年5月27日 ■5500日元
本周销量 1万7643套 | 累计销量 6万7204套
NDS

4 new **必胜柏青哥★柏青嫂系列 携带版 Vol.1 新世纪福音战士 魂之轨迹**
必勝パチンコ★パチスロ攻略シリーズPortable Vol.1 新世紀エヴァンゲリオン～魂の軌跡～
■D3 Publisher ■SLG ■2010年6月3日 ■6090日元
本周销量 1万6623套 | 累计销量 1万6623套
PSP

5 — **潜龙谍影 和平行者**
メタルギア ソリッド ピースウォーカー
■Konami ■ACT ■2010年4月29日 ■5229日元
本周销量 1万4809套 | 累计销量 70万5881套
PSP

6 — **朋友聚会**
トモダチコレクション
■Nintendo ■ETC ■2009年6月18日 ■3800日元
本周销量 1万2523套 | 累计销量 328万6244套
NDS

7 new **怪谈餐厅 里菜单100选**
怪谈レストラン 里メニュー100选
■NBGI ■AVG ■2010年6月3日 ■4242日元
本周销量 1万1546套 | 累计销量 1万1546套
NDS

8 ↓ **徽章机器人DS 独角仙版·锹形虫版**
メダロットDS カブトバージョン・クワガタバージョン
■Rocket Company ■RPG ■2010年5月27日 ■各5040日元
本周销量 1万554套 | 累计销量 7万2610套
NDS

9 new **必胜柏青哥★柏青嫂系列DS Vol.5 新世纪福音战士 魂之轨迹**
必勝パチンコ★パチスロ攻略シリーズDS Vol.5 新世紀エヴァンゲリオン～魂の軌跡～
■D3 Publisher ■SLG ■2010年6月3日 ■5460日元
本周销量 9724套 | 累计销量 9724套
NDS

10 ↓ **超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王**
スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装机神 ザ・ロード・オブ・エレメンタル
■NBGI ■S・RPG ■2010年5月27日 ■6090日元
本周销量 9397套 | 累计销量 9万5502套
NDS

硬件销量（日本） 2010年5月31日～6月6日

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

机种	周间销量	2010年销量	累计销量
NDSi	1万8452台	93万8670台	596万5266台
PSP	2万3390台	98万3937台	1444万8332台
NDSL	1399台	8万6119台	1799万6585台（2444万4391台）
PSP go	902台	3万2623台	11万1102台

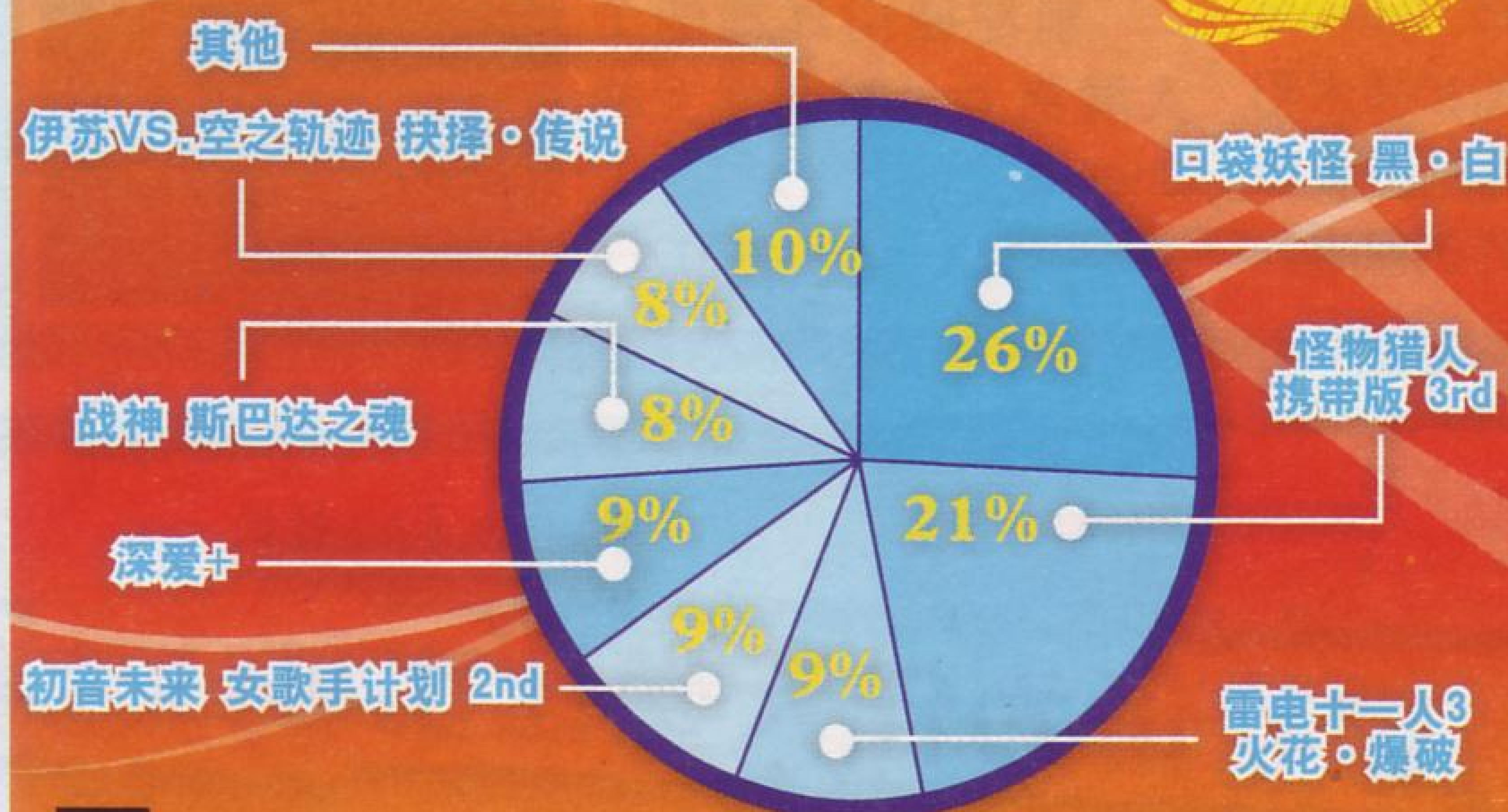
软件销量（美国）

2010年6月6日～6月12日

排名	平台	游戏名	英文名	厂商	类型	发售日	本周销量	累计销量
1	PSP	潜龙谍影 和平行者	Metal Gear Solid: Peace Walker	Konami	ACT	2010年6月8日	13万3671套	13万3671套
2	NDS	口袋妖怪 心金·灵银	Pokemon Heart Gold / Soul Silver Version	Nintendo	RPG	2010年3月14日	3万7734套	235万8047套
3	NDS	马里奥赛车DS	Mario Kart DS	Nintendo	RAC	2005年11月15日	1万4295套	715万5153套
4	NDS	洛克人ZERO合集	Mega Man Zero Collection	Capcom	ACT	2010年6月8日	1万2403套	1万2403套
5	NDS	新超级马里奥兄弟	New Super Mario Bros	Nintendo	ACT	2006年5月15日	1万1629套	841万6008套
6	NDS	立体绘图方块	Picross 3D	HAL Labs	PUZ	2010年5月3日	1万1404套	4万6449套
7	NDS	塞尔达传说 灵魂轨道	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Nintendo	A·RPG	2009年12月7日	1万868套	92万5339套
8	NDS	海格力斯的荣光 魂之证明	Glory of Heracles	Nintendo	RPG	2010年1月18日	9712套	7万3141套
9	NDS	马里奥和路易RPG3	Mario & Luigi: Bowser's Inside Story	Nintendo	A·RPG	2009年9月14日	8605套	158万8258套
10	NDS	电动仓鼠	Zhu Zhu Pets	Activision	SLG	2010年3月23日	6831套	27万795套

读者期待榜

（根据135辑调查表统计）



不知道是否是很久没放出新消息的缘故，《MHP3》在本次榜单中虽然依旧是前两名，但得票率有所下滑，《口袋妖怪 黑·白》顺势跻身到第一位。《女歌手计划》和《深爱+》还是人气不凡，顺便提一句，能够通过与PSP版《女歌手计划》联动、将低模转为高模来游戏的PS3软件《初音未来 梦幻剧场》已经在PSN上放出下载，有条件的初音迷可不要错过。

玩家心声

《武装神姬》，对于自己喜欢的游戏而抱有期待的心情很正常吧？（广东珠海 周文杰）

《牧场物语 双子村》让人感受到一种恬淡的生活。（上海 郑一帆）

最期待《深爱》汉化版，我是单身我寂寞。（四川成都 黄世杰）

《我的暑假 携带版2》，之前玩过这个系列，发现挺不赖的。正好暑假也快到了，也想试试“在暑假里过着虚拟暑假”的感觉。（海南海口 王浩哲）

3DS，啊啊啊啊啊！快点发售吧！效果肯定要比NDSi好多了，又是裸眼3D，好期待！（河南郑州 杨运帆）

游人望远镜





主持人
酷洛洛

适逢E3这个一年一度的游戏盛会，大部分制作人都跑去洛杉矶工作兼玩耍，因此这次一不小心就变成了E3特别版。小岛秀夫的《MGS 3DS》获得业内人士的一致好评、SE社长和田洋一又一次语出惊人，制作人的二三事尽在游人望远镜……

小岛秀夫

KCEJ副社长兼KCEJ WEST制作统筹部长 《潜龙谍影》系列监督



小岛秀夫是《荒川爆笑团》的FANS？



▲《和平行者》与《荒川》的合作，很有喜感……

这次与《荒川爆笑团》的中村老师合作，让我想起两人第一次见面的热闹场面，那已经是差不多一年前的事了，当时《荒川》还没动画化，而现在已经渐渐地实现了。



酷洛洛：原来小岛大神还是《荒川爆笑团》的FANS，貌似编辑部的胧月、乌冬、阿鲁都在追这部动画。

这次E3出展的《MGS 3DS》Naked Sample版是为了试验利用3DS究竟能做到怎样的3D技术和是否有效果而制成的体验版，就如副标题的意思一样，Naked Sample有着裸眼以及试作的意思。



▶3DS《MGS 3DS》E3试玩现场。

同时该版本也是为E3特别制作的，因此也有意向大家展示3D的魅力。

6月16日



前往新川洋司的个人展路上，发现墙上的Snake。

6月17日

和田洋一

Square Enix社长



索尼、微软请为任天堂让出财路！

S公司和M公司都做得很不错了，不是奉承，是真的……

想对S公司和M公司说，希望两公司能打消抢占N公司市场的战略。抢夺用户最终只会让市场变得更加混乱。希望两公司能根据自家的MOVE和Kinect的特征去挖掘现有的消费群体，这是作为一个FANS的希望。

6月17日



酷洛洛：S=索尼、M=微软、N=任天堂，虽然这确实有一定道理，但作为第三方厂商，和田社长你说得这么直白会不会有点……

巧舟



Capcom所属游戏制作人，《逆转裁判》之父，现担任《幽灵诡计》制作监督

参加E3的第一天结束了，也看到了传说的3DS，众多新想法油然而生。

6月16日



酷洛洛 期待巧舟在3DS上的新作。

E3游记



接受完采访之后，跑去看三上真司先生的新作《征服》去了，之后回到Capcom的展台，发现《幽灵诡计》竟获得两个媒体的推荐！

6月17日



竹下先生签名中。

6月18日



酷洛洛 《幽灵诡计》制作人竹下博信的签名海报（流口水ING）。

松山洋



Cyber Connect2董事长兼社长

早早吃完早餐来到了会场，准备看更多的东西，NGBI会场的鸣人做得真不错（右图）。

之后去了索尼的会场，3D的PS3《杀戮地带3》自然是人满为患。



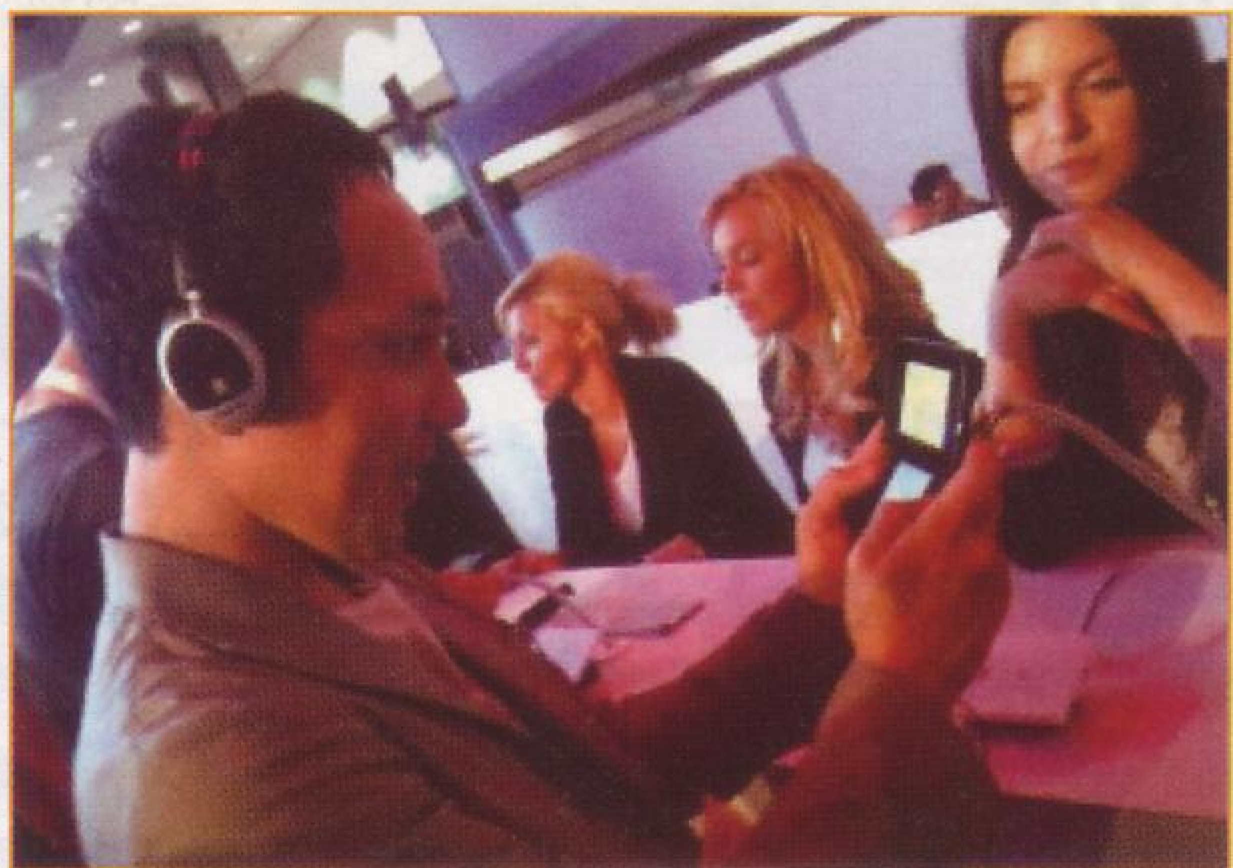
依旧是E3游记



■《杀戮地带3》E3试玩现场。

来到任天堂会场亲身体验一下3DS：《MGS 3DS》、《纸片马里奥》还有《雷顿教授》都很不错，其中《MGS 3DS》的3D立体视觉实在效果太棒了！

2010年6月18日





酷洛洛 看来小岛的《MGS 3DS》又将成为"神作"了。

在E3的3DS展台展出试玩游戏的厂商都十分努力，其中小岛先生的游戏真的很不错，将3D立体视觉的特性控制得很好。由于不能将自然立体视觉的想法应用于多边形，这里应该参考了舞台等演出的方法，将原来没有深景的地方制造出深景效果吧。

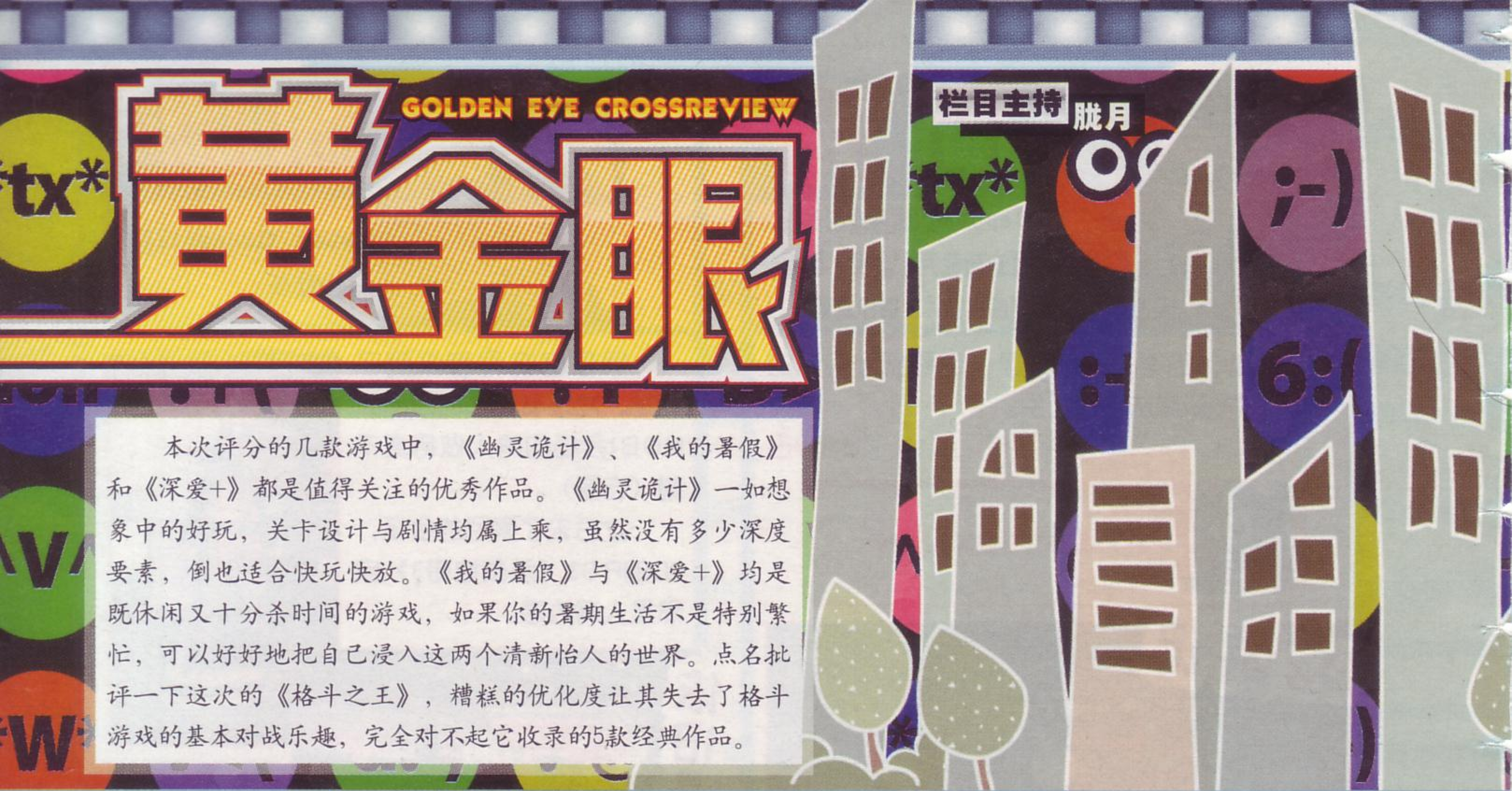
6月17日

有朋友看完E3后感觉日本的TGS和欧美游戏展的氛围有所不同，其实这是由于欧美厂商视日本为特殊市场而不前往TGS出展造成的（例如只允许日本发行商在当地发售游戏这点）。相反，日本厂商却因为不得不往欧美推出游戏而参加E3、GC等游戏展。

6月21日



酷洛洛 如今，E3确实一年比一年精彩，看来TGS也需要多多吸收经验了。



本次评分的几款游戏中，《幽灵诡计》、《我的暑假》和《深爱+》都是值得关注的优秀作品。《幽灵诡计》一如想象中的好玩，关卡设计与剧情均属上乘，虽然没有多少深度要素，倒也适合快玩快放。《我的暑假》与《深爱+》均是既休闲又十分杀时间的游戏，如果你的暑期生活不是特别繁忙，可以好好地把自己浸入这两个清新怡人的世界。点名批评一下这次的《格斗之王》，糟糕的优化度让其失去了格斗游戏的基本对战乐趣，完全对不起它收录的5款经典作品。

玩具总动员3



PSP

总分 22

画面 ★★★★☆
手感 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆

根据同名电影改编，除了可以扮演主要角色胡迪和巴斯光年外，亦可操控其他熟悉的角色们进行冒险。除了故事模式外，还有以胡迪为主角的"木偶剧"和以巴斯光年为主角的"星际使命"两个非常有意思的模式。



伊娃 和电影中所表达出的愉快融洽的气氛一样，本作的界面风格以及场景设计都轻松可爱，且各玩具的建模及性格都完全遵从原作动画。值得一提的是游戏的画面表现非常优秀，3D场景的视角转换十分流畅，且场景与冒险路线的设计精彩纷呈，虽然动作方面重复性很高，但复杂的场景布置和细节的刻画让人身临其境。可惜人物的操作手感略显不足，即使没有命数的限制，但频繁的死亡让人不免烦躁。游戏中穿插的解谜环节大都很简单，而丰富的收集要素才是冒险的重点所在。另外本作非常强调互动性，角色能与场景中很多物品产生联动，使得游戏的过程生动而趣味。 **7**

马修 承袭迪士尼系列的一贯特色，游戏充满了浓浓的童话风格，解谜一环套一环很紧张也很精彩。手感上略有不足但并不影响操作，属于一款二线游戏中的精品。 **8**

LIKY 画面效果很不错，视角的不断变化带来很不错的临场感，关卡设计也可圈可点，前进过程中有许多有意思的地方，不过操作手感倒是一般般。 **7**

■Toy Story 3：The Video Game■UMD■Disney■ACT
■2010年6月15日■1人■无对应周边

我的暑假 携带版2 猜谜姐妹和沉船的秘密



PSP 热血推荐

总分 25

事件 ★★★★★
气氛 ★★★★★
怀旧度 ★★★★★

扮演从大都市来到乡村的幼年主人公，与各种各样的人接触并发生事件，悠闲地度过为期一个月的暑假。本作根据PS2版的二代移植而来，另行追加了沉船探索事件。



胧月 原作的素质就很拔群，追加要素进一步提升了游戏完成度。特别是对于年龄较长的玩家来说，各种质朴的游戏和乡土气息浓郁的建筑瞬间就能勾起少年时代的美好回忆，极具治愈性。乡村的场景不仅风光秀丽，连各处的音效都制作得极为讲究，如蝉鸣、涛声等，增强了临场感。本作继承了四代以绘日记为首的大量受好评系统，剧情事件则远比四代丰富，每一天都过得充实无比。自由度高、开放性强，既能终日无所事事，也能奔波东西完成收集要素。某些地方进行区域切换时会有少许的读盘时间，但并不会影响节奏。 **9**

阿鲁 虽然是系列第二作的复刻版，不过实际上用的是四代的系统，其中四代颇受好评的虫相扑、钓鱼、游泳等系统也被继承了下来，算是一款诚意十足的冷饭。 **8**

白菜 大幅强化的复刻版，体验70年代日本孩童暑假的生活。游戏采用了四代的系统，占卜系统也令玩家不再迷茫，昆虫收集要素仍然健在，许多新增要素也非常有趣。 **8**

■ぼくのなつやすみ ポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沉没船の秘密■UMD■SCEJ■AVG
■2010年6月24日■1人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为"黄金珍藏"级别，总分在26～24分之间的为"热血推荐"级别。

格斗之王 携带版 '94～'98 大蛇之章



收录了《格斗之王'94》～《格斗之王'98》等五款作品的合集，每款作品都加入了练习模式与出招表，并提供了画廊模式让玩家欣赏设定资料和精美插画。

总分 15

手感 ★★★☆☆
画面 ★★☆☆☆
音乐 ★★★☆☆

■ザ・キング・オブ・ファイターズ ポータブル '94～'98 チャプター・オブ・オロチ
■UMD■SNK Playmore■FTG■2010年6月24日■1～2人■无对应周边



从来没有见过这么没有诚意的移植，虽然菜单部分可以看出用的是家用机版的，但是游戏部分却照搬街机版，爆音、画面比例等问题都没有丝毫改善，甚至连调隐藏人物的秘技都一样，不得不说省事得有点过头了。新加入的要素里，练习模式形同虚设，没有家用机版的练习设定不说，而且连直接换人的选项都没有，要换人就必须退回到主菜单重新进入。还有联机模式也好不到哪里去，联机时游戏画面会强制变为最小，不过最气人的还是都这样了画面还会掉帧，经常导致连续技连不上。总的来说本作只适合粉丝收藏之用，如果想拿来练习或对战就还是算了。 **5**

白菜 单机模式下尚表现良好，练习模式出招表一应俱全。不过联机模式下画面大幅度缩小，感觉就是家用机的移植版，掉帧情况明显，延迟尚在可接受范围内。 **6**

酷洛洛 整个游戏充斥着明显的爆音，联机对战画面尺寸缩小+掉帧，这还要不要人玩呀，连个自制系统下的模拟器都不如。要不是看在这几款作品的分量，给0分也不为过！ **4**

幽灵诡计



总分 25

创意 ★★★★★
剧本 ★★★★★
谜题 ★★★★☆

本作是"《逆转》之父"巧舟带来的原创AVG，讲述了一个失去记忆的幽灵在不断寻找自我的同时，揭开巨大谜团真相的故事。游戏的创意十足，剧本悬念丛生，而谜题设计也十分巧妙。



游戏的两大亮点是"剧情"与"解谜"。巧舟倾情打造的剧本没有让玩家失望，共18章的故事悬念迭生，每解开一个疑惑又会陷入另一个新的谜团，各种细微的线索将原本看似无关的人和事紧紧联系在一起，直到游戏的最后才真相大白，非常有"一发逆转"的感觉。在谜题方面，以"凭依"和"操控"为核心的死者之力很有创意，玩家需要仔细观察场景，把可以利用的物体有效地串联起来，并抓住稍纵即逝的时机才能将改变角色们的命运。后期新能力的引入，让玩家保持解谜的新鲜感。惟一遗憾的是游戏没有多周目等要素，重复可玩性低也算是同类游戏的通病了。 **8**

乌冬 美式画风结合日式推理AVG的作法让人觉得很有新鲜感，解谜部分是整个游戏的核心，如何将场景中各个物体的关系串联是找到线索的关键。 **8**

胧月 游戏素质8分，创意再加1分。悬念设置精巧，剧情环环相扣，解谜趣味十足而不会给玩家带来梗阻，一气呵成地通关后感觉非常爽快。通关后没有深度要素算是一个遗憾。 **9**

■GHOST TRICK■卡片（1Gb）■Capcom■AVG
■2010年6月19日■1人■无对应周边

深爱+



总分 27

心跳度 ★★★★★
耐玩度 ★★★★★
收集要素 ★★★★★

游戏的目的很简单，就是和游戏中的"女朋友"一起共度每一天，那些愉快、悲伤、幸福的日子将成为你永生难忘的记忆。



本作实际上只是前作的加强版，能选择的女友依旧只有三人，不过卡片的容量比前作多出了一倍，而内容方面也更加完整。除了增加了更多的发型、服装等要素，可以与女朋友随时见面的"深爱模式"也大幅进化，不但女朋友会和玩家交流更多的问题，而且可以和她互动的迷你游戏也增加了不少。当然最让玩家兴奋的还是热海旅游，除了可以和心爱的女朋友享受两天一夜的户外旅行，凌晨时分还可以和她共宿，和爱人睡在一起说着情话。这份真实感早已超越了虚拟的游戏，也难怪会有这么多人沉迷。 **9**

白菜 3位性格各异、个性丰满可爱的女朋友任你挑选，每三个月还陪你去温泉旅行，还要啥自行车？日晒系统造成的泳装痕迹也是令人心动的要素哦。 **9**

胧月 正统的前作加强版，随着游戏进度的深入可愈加体验到标题中"+"的意义。女生的动作细致真实，表情生动丰富，玩家可以体验到"我骄傲的爱人"的满足感。 **9**

■ラブプラス+■卡片（4Gb）■Konami■AVG
■2010年6月24日■1～3人■无对应周边

黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



黄金眼评分 26

热血推荐 文 雷伊

游戏时间：80小时以上

世界树迷宫III 星海的来访者

世界树の迷宫III 星海の来访者

NDS ◆Atlus◆RPG◆2010年4月13日◆日版

◆1～5人◆256Mb◆6279日元◆无对应周边

距《世界树迷宫III 星海的来访者》发售已两月有余，作为一款3D迷宫探索RPG，游戏不单在业内广受好评，累计12万余的销量说明其在玩家中也得到了肯定。没有华丽的画面，没有大牌的声优，区区256Mb所承载的，是一款“好玩”的游戏，仅此而已。

门槛降低、难度依旧

提及“《世界树迷宫》系列”，接触过游戏的玩家都会有一个共同的感受：难。有些新玩家因此对游戏望而却步，相信因缺乏经验而在第1层就被团灭的新手不在少数；而老玩家则因其对游戏痴迷不已，各种强到逆天的BOSS更是他们反复游戏的最大动力。系列粉丝喜欢把游戏称为“自虐树迷宫”，可以说，难度是本系列的一把双刃剑。

《星海的来访者》在一些细节方面做出了调整，让游戏更加人性化，门槛也有所降低。FOE在游戏中相当于BOSS级别的敌人，前作中击倒它们只能得到素材奖励，然而本作中击败FOE还能获得大量经验值，终于让它们显得物有所值。另外，本作中无论主线还是支线任务，在完成后都有追加经验值的奖励，再辅以“聞きかじりの经验”的特技，能让全员的等级稳步提高，升级不再像前作那般辛苦。战斗方面，调整后的必杀槽积累更加轻松(前作中一旦离开迷宫就会清零)，便于玩家在BOSS战前做好充足准备。迷宫中增设的野营点让长途跋涉后也能得到有效的补给，不过游戏也因此取消了普通树海磁轴，可谓有得有失。新增的自动导航图标虽然在实用性上还有待提高，但也算制作方为方便玩家而做出的尝试。



各种调整虽然让游戏的门槛有所降

低，但在难度方面本作却丝毫没有妥协，相信第一阶层的黄色山猫和绿色怪鸟都给新手玩家留下了深刻的印象。不单单是各种稀奇古怪的杂兵，FOE们的进攻手段也是五花八门，唯有掌握了其行动规律和弱点属性，有针对性地布置战术才能有效地克敌制胜。一周目通关后的三龙挑战不过是让玩家试试身手，隐藏BOSS祸神与龙神才是真正的挑战，如果战术不当，纵使是装备精良的满级队伍也难逃被团灭的命运。当然，历经艰辛战胜这样强大的敌人后所带来的成就感也是无以伦比的。

职业搭配、变化无穷

算上隐藏职业，本作共有12个职业，数量上与前作相等。不同职业的搭配以及特技点数的分配，是“《世界树》系列”战术丰富多样的最大原因，而本作中副职业的引入更是让职业搭配的方式成几何级上升。如何利用副职业辅助和弥补主职业的不足，如何通过主、副职业的搭配衍生出新的战术是玩家们最热衷讨论的话题。以隐藏职业“将军”为例，其自身就拥有“朱枪介错流”和“一骑当千流”两种主流战法，而后者如果配合上海盗的“我流の剑术”，效果更是拔群。纵使是已经完美爆机，职业和战术的变化搭配所带来的乐趣，还是能让有爱的玩家继续钻研下去。



前作中职业固有的Force Skill在本作中被调整成了Limit Skill，自由装备的特点也让其成为辅助战术的存在，而不会像前作那样在职业选择方面对玩家造成限制。选择合适的职业搭配相应的极限技，才能在战斗中达到事半功倍的效果。“武器锻冶”是本作新增的系统，有针对性地打造武器能最大限度地发挥职业的特性，或是弥补他们的不足。附带异常状态或是三封特性的武器，也能在平时的战斗中起到不错的效果。

航海模式、联机同乐

虽然本作迷宫的总层数相较前作有所减少，但3条路线的设定让多周目成为完美游戏的前提条件，而航海模式的引入更是让游戏的形式和乐趣都丰富了不少。该模式与树海迷宫的侧重点有所不同，需要在有限的移动次数内到达目的地，而广袤无垠的海原上蕴含的漩涡、暗礁等地形则会造成不小的麻烦。玩家需要在一次次出海中认真观察周围的情形，绘制出准确的海图，然后算准步数制定出航线，一口气突入目的地。本模式要求玩家开动脑筋，合理利用现有船装备，而不是一味地横冲直撞，这也算别有一番韵味。

航海任务则是此模式下的专有任务，与迷宫任务不同的是，所有航海任务都只有一个目的——击倒BOSS。然而以战斗为主题的任务并不单调，其中蕴含着不少变化。各地航海任务的BOSS特点鲜明，三头凶龙和大王企鹅都极具特色，更不用说噩梦一般的龙神。由于单机模式下有NPC强制参战且战斗中不受控制，如何与NPC队员合理搭配协同作战就成了任务的重点。同样一个任务，由于强制参战NPC的不同，玩家制定的战术也可能会有极大差异。



系列新增的联机要素也在航海模式下体现，交换道具的功能不用多说，联机完成航海任务也颇具特色。将自己精心培养的角色派出场，与同伴共同商讨战术、相互配合、协力战胜强大的敌人后，“众乐乐”的精髓便在此体现。

结语 当然，游戏并非十全十美：自动导航模式稍显鸡肋，物品栏的容量在中后期严重不足，乱数的漏洞让部分BOSS在剑虎的“即死”面前形同虚设，以及FOE的特殊掉落素材缺乏必要的刷取方法提示。然而瑕不掩瑜，降低门槛吸引新玩家、保持系列水准回馈铁杆粉丝、引入新模式让游戏乐趣增加——这些都体现了制作方的良苦用心。希望在未来的3DS上，本系列能在创意和系统上都有一个更大幅度的飞跃，带给玩家全新的世界树之旅。

文 胧月 美编 Juxi

FIREEMBLEM ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 ~光と影の英雄~

时值“《火焰之纹章》系列”诞生20周年，任天堂继公布了游戏的片头动画后，又很快在官网上放出了更多信息并确定了发售日——7月15日。虽然本作依旧是复刻版，但对于两年没有玩到《火纹》新作的系列粉丝而言，足以令人期待。



NINTENDO DS

火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄			
ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 ~光と影の英雄~			
Nintendo	S・RPG	预定2010年7月15日	日版
1人	容量未定	4800日元	对应周边未定

“《火焰之纹章》系列”的起点是《暗黑龙与光之剑》，在阿利提亚王子马尔斯的带领下，众多勇士浴血奋战，终于将地龙王梅迪乌斯击倒，暗黑战争就此结束。大陆上的人民本应迎来和平的时代，然而命运的齿轮似乎在什么地方出了问题。阿卡内亚第24代国王哈丁的一系列举措，拉开了英雄战争的序幕……

暗黑战争后，历史揭开新的一页

阿利提亚的王子马尔斯，在暗黑战争中复兴了自己的祖国并击败暗黑地龙梅迪乌斯，被称为『星之王』。

在公布的片头动画中，刻意强调了在马尔斯的身边，有一位无名战士，虽未被史书记载，但仍如影子一般默默地支持着马尔斯。这位影之英雄，是暗黑战争的另一位主人公，他就是……



王子背后的影之英雄究竟是……



原创角色，出生在阿利提亚王国的年轻人。立志成为阿利提亚骑士。

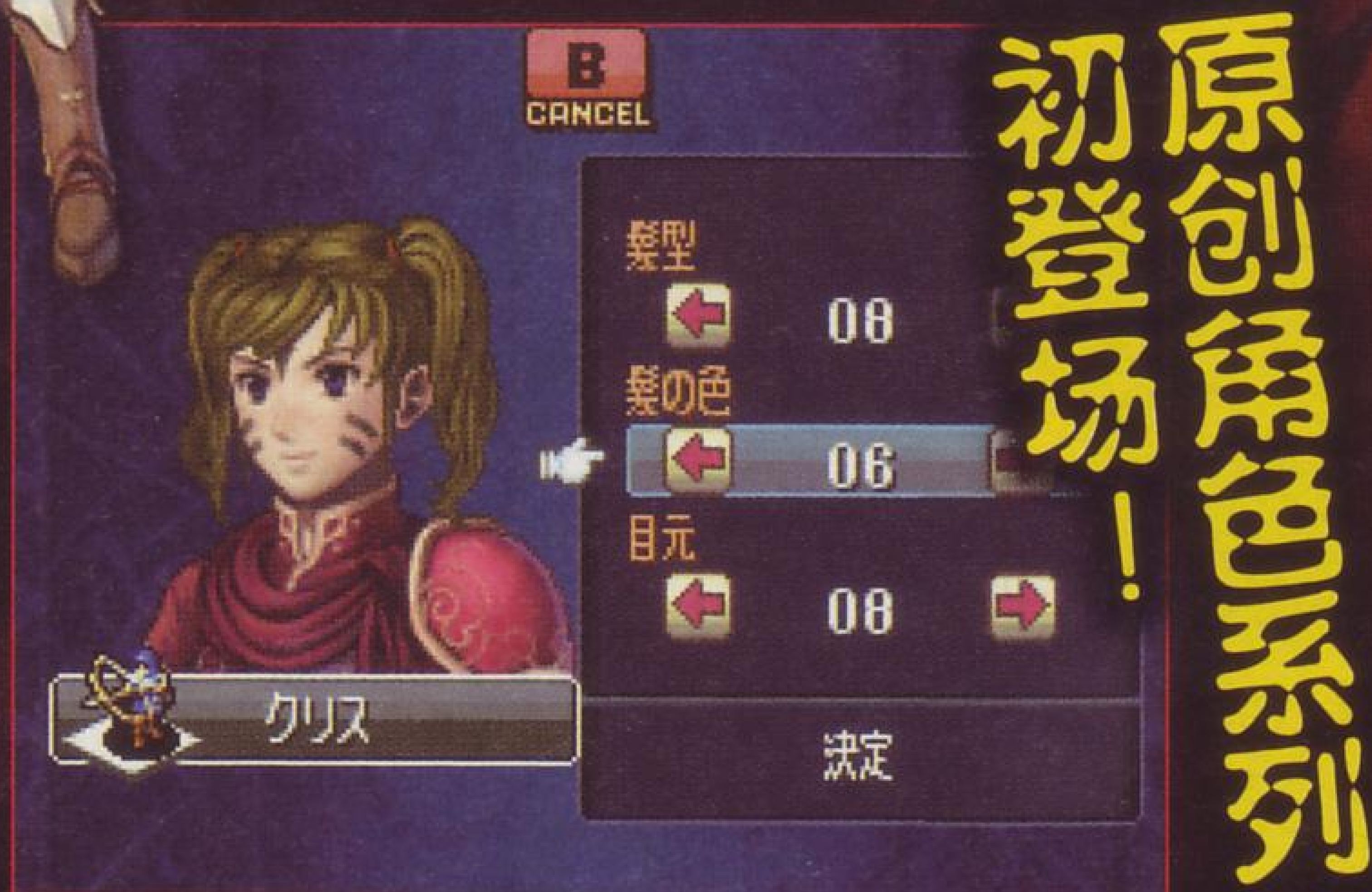
很明显，所谓“影之英雄”指的就是游戏机前的玩家，本作中玩家终于可以从幕后走到台前了！之前的系列作品中，只有《烈火之剑》里有让玩家担任“军师”一职参与到游戏中，可惜存在感较为薄弱。

本作中玩家可以创作自己的分身，以另一位主人公的身分登场，作为守护马尔斯的近卫骑士，与游戏中的众多角色共同作战。姓名、性别、外貌、初期兵种、出身都可以设定，只属于自己的角色将在玩家的手中诞生。

原创角色系列初登场！



▲通过发型、眼睛等组合搭配，可以做出各种各样的角色。





原创角色与同伴们展开的对话，有些是战斗的要点，有些则是有趣的闲聊。与同伴变得亲密的话，可能还会有什么好事发生。

《新·暗黑龙与光之剑》并没有引入大受好评的支援对话系统，而本作中的对话事件将达到300个以上！



▶根据外貌和能力的不同，同伴的反应也会不一样。

通过全新的视点，重新感受《纹章之谜》

序幕描绘的是原创角色加入阿利提亚军，成为马尔斯的近卫骑士的故事。本作中满足特定条件的话，同样可以进入外传。



▲本作专用的全新地图，希望进入外传的条件不是死人。



游戏同样支持利用Wi-Fi在专用地图上进行通信对战，玩家间还可以通过租借自己培养的角色从而进一步交流。游戏发售后，也将通过配信的方式给游戏追加地图以及限定道具。本作还增设了指南模式，对游戏中登场的人物关系、国家背景进行详细的介绍。





在限定时间内



文 白菜　美编 Juxi

本作是一款全新的A·RPG，玩家操纵由点阵图绘制的角色，在横向卷轴场景中过关斩将。区别于其他同类型游戏，本作的最大特点就是能够自由设定冒险的时间。当设定完成后，在场景中冒险，击倒怪兽，获得同伴并打败BOSS这一系列的流程都能在限定时间内全部完成。可设定的时间从5分钟到1小时都随心所欲。

PLAYSTATION PORTABLE

期待度 B

限时幻想			
ジカンデファンタジア			
Idea Factory	A·RPG	预定2010年7月8日	日版
1～4人	5040日元	无对应周边	

剩余时间

剩余时间显示的是离自己设定的游戏结束时间的倒计时。剩余时间归零，游戏将会强制性结束。根据设定时间的不同，关卡的难度以及发生的特殊事件都会有所不同。

时间事件

以实况报道的风格告知玩家“BOSS即将登场”这一事件。其余还有“怪兽大量涌现”与“强制进入冲刺状态”等等将在游戏中掀起波澜的混乱事件。



按键事件

这是可以在玩家喜好的时机自由发动的事件。根据关卡不同，可以发动的事件也不一样，但全部都是对玩家有益的事件。例如图中所示的“地震事件”就可以将场景中的敌人一扫而空。





必定能通关的最强上班上学游戏！

游戏流程

1.事前准备与设定关卡内容

首先要在主城镇中购买各种物品和装备，做好冒险的准备。在这之后，就要设定冒险的时间，最小单位可是1分钟哦。



2.在限定时间内开始冒险

现在该出发了！关卡是自动生成的，每次进入构造都会有变化。另外根据选择的同伴不同，剧情也会发生变化。



▲宝箱的数量与设定的时间长短成正比。

3.获得报酬

从敌人那里得到的道具可以换取角色的装备或是使角色能力上升。好好培养自己的角色，继续挑战下一次冒险吧。有时间的话强烈推荐长时间的关卡。

介绍一起冒险的同伴！

主人公（男）

主人公（女）

可以任选其一

小太郎

神奈

主人公与其同伴是同一所学校的同学。在乘电车上学的途中，不知为何作为勇者被召唤到了名为“基坎迪亚”的世界，将要进行一连串的冒险。好像还有其他的同伴？

剩余17秒时BOSS登场？

在冒险的终点，一定会有一个强力的BOSS在等待着玩家。虽然除BOSS以外关卡中也会有其他怪兽登场，不过想当然BOSS肯定是最难缠的那个怪兽，因此能否击倒BOSS将大幅度影响冒险的成果。根据最初时间设定的不同，BOSS的强度也会发生变化。另外，即使败给BOSS，也只是冒险结束，并不会造成Game Over。





▲怪兽种类数不胜数。

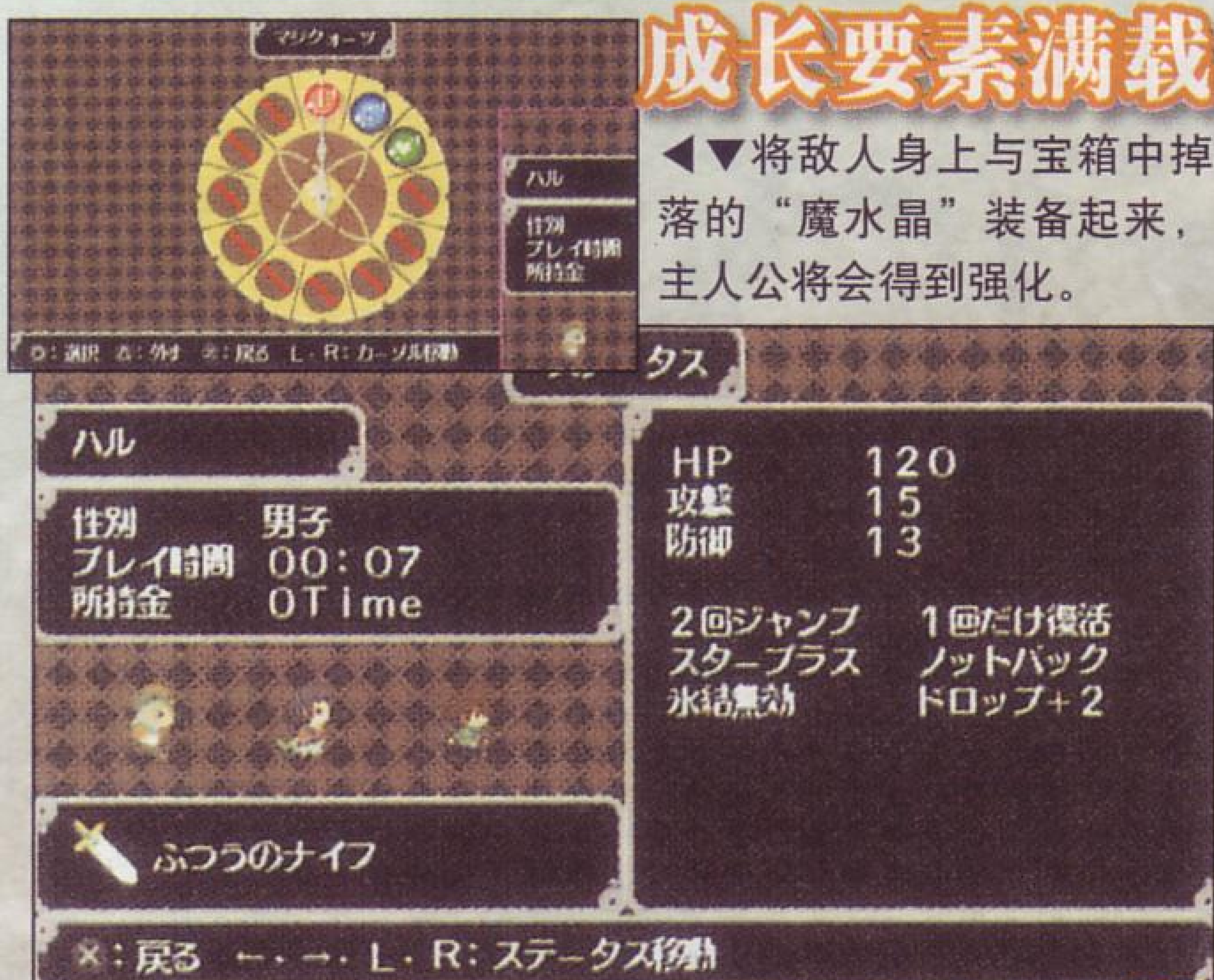
动作要素简洁明了！

游戏的操作极其简单。4个按键分别控制3名角色的攻击与3人同时跳跃。主人公的攻击方式为接近攻击，后面的同伴分别使用枪与魔法等中远距离攻击方式。按住相应的攻击键不放，该角色还能使出必杀技。



◀同伴不同，攻击方式也会有区别。根据关卡与怪兽的区别谨慎挑选出战同伴吧。

成长要素满载



◀▼将敌人身上与宝箱中掉落的“魔水晶”装备起来，主人公将会得到强化。

装备也要好好整理



在主城镇的商店中可以购买武器。根据种类不同，蓄力攻击的威力与攻击段数等都会发生变化。而主人公根据所装备武器的区别，攻击方式也会产生变化。

觉醒状态下限时凶猛扫荡！

“觉醒”可谓是主人公众人的王牌。在冒险中，关卡里每到一个舞台都会发生被设定好的迷你事件，只要无事通过就能得到该舞台的“舞台之星”。收集5个“舞台之星”后就能发动“觉醒”。在觉醒状态下攻击力与速度都将大幅度上升，演出效果也会大大强化。不过要注意“觉醒”是有时限的，超过限定时间就会恢复原状。



▲画面右下角的小沙漏表示着觉醒的持续时间，沙漏清空的时候觉醒就会强制中止。使用的时机很重要。

支持最大4人联机的“限时竞技场”！

“限时竞技场”是支持最大4人联机乱战的高趣味模式。自由组合队伍，通过打倒敌人得到最高分的队伍就是胜利者。“时间事件”与“按键事件”也能在这里使用，战斗过程无法预料，刺激满溢。



乘坐机器人进行移动与战斗，细小的通路则以人型来探索。根据关卡中设计的不同机关，以多姿多彩的动作要素将其攻略，这就是天空机器人的魅力。本辑前线将向大家公开主人公雷德与他的爱机达哈卡进行合体的超强特殊能力！另外还将介绍本作独特的世界设定以及序盘的故事。

文 白菜 美编 Juxi

期待度 A

Solarobo ソラロボ

NINTENDO DS



天空机器人

Solarobo ソラロボ

NBGI	A・RPG	预定2010年	日版
1～4人	容量未定	售价未定	对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.132 P24

主人公雷德大幅强化！

主人公 雷德（通常形态）

主人公雷德属于名为犬人族的种族，外形特征是犬与人的结合。在游戏中通常是以这个姿态存在。并乘坐着爱机达哈卡进行行动。

由于某种契机而变身！

异变

游戏中满足一定的条件，雷德就会发动神秘的特殊能力！这种觉醒状态被称为“异变”。在异变中攻击力、防御力与速度都会上升，连身材也会发生改变，外观看起来如同人类。



雷德的身体究竟发生了什么？



与爱机达哈卡合体！

极限异变

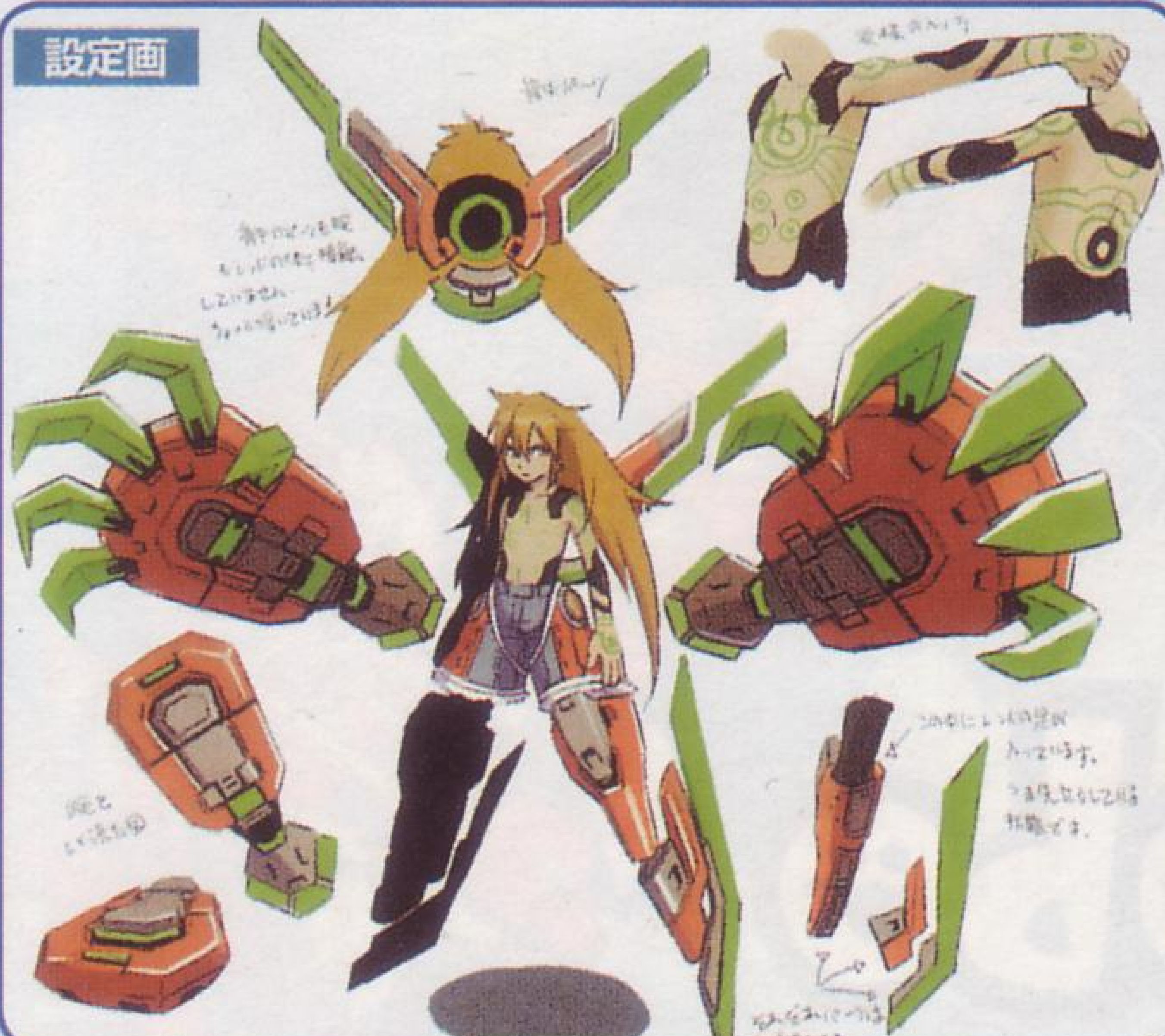
异变中的雷德将达哈卡的部件重组后缠绕在身上的形态。由于装备了部件，比肉身的异变形态更加强力。



▲变身之后，身体能力上升，还能与改变形态的达哈卡进行合体。

浮岛世界之谜

本作故事发生的舞台，由漂浮在空中的岛屿所构成的世界。上面居住着犬人族与猫人族，形成独特的社会风俗。



▶极限异变时装备的各个部件并没有接触到雷德的身体。究竟是以何种原理将其驱动的呢？身体上神秘的纹理似乎也有着秘密。



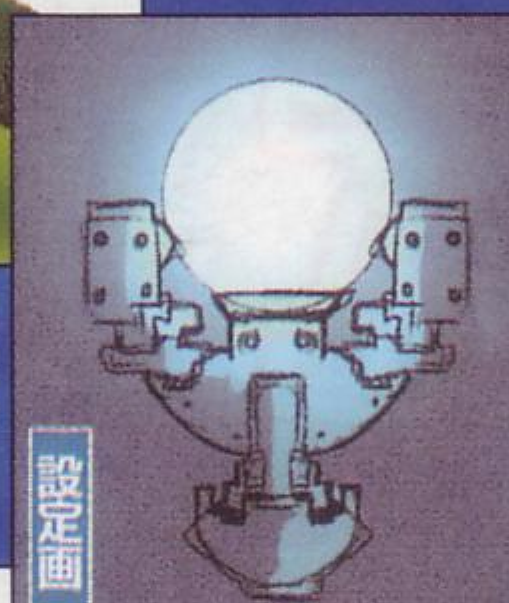
◀浮岛的大小形状各异，每座岛屿都有自己独特的特征。

晶球

储存在大陆里的能量经过长时间结晶化后的产物。从照明到飞行船，各种各样的机器都会用其作为能源。



◀从被称为“井”的地方涌出，结晶化后成为球体。



▶从晶球中抽取能量的机关。名为“晶球驱动器”。



▶将晶球驱动器连接在机器上，就能将晶球作为动力使用。

云海



浮岛的下方有大片的云海。云海之下大气化为了电浆持续着放电。因为十分危险，没人知道那里究竟是什么样子。

序盘关卡在大型运输船内部！

兴登堡

故事的开篇，雷德接受了夺回被盗的重要文件的委托，潜入了大型运输船“兴登堡”。在探索中，船外出现了超巨大物体“拉雷斯”，兴登堡也发生了火灾，船内更是出现了从来没见过的敌人……



◀在燃烧的船体内，雷德遇上了神秘的怪物。如果不尽快击倒怪物逃出船体的话……！

▼▶雷德探索到船内最深处，发现了类似勋章外形的神秘道具。





▼在逃离过程中发现晕倒的艾尔。这位以后将与雷德一起行动的人物，现在在船内的理由还不明确。

与故事核心人物的相遇也在这里！



突然出现在船外的拉雷斯

雷德发现勋章道具时，从云海中出现的拉雷斯。它的存在本身被谜团所包围，不过巨大猎人工会“库巴斯”的首领布鲁诺似乎知道点什么。







▲在兴登堡旁边出现的拉雷斯。大型运输船在它旁边也显得十分渺小。

在关卡内活用动作要素前进！

兴登堡内部有多处需要用开关打开的门与隐藏通路等机关构造。与巡逻的警卫遭遇后就会进入战斗。活用机器与人型的双重行动方式突破各种难关，将船内翻个底朝天吧。



▲与警卫的战斗由机器形态进行。抓住对手投掷出去就能对其造成伤害。





◀▲开关也分为人型操作和机器作动两种类型。

METAL MAX 3

メタルマックス

以荒废的近未来为舞台，与个性丰富的角色以及精心改造过的战车共同展开冒险！随着战车RPG《重装机兵3》发售日的日益临近，官方也公布了更多的情报。看得出本作在秉承了系列风格的同时，希望通过引入更多新要素让游戏的可玩性得到大幅提高。本次前线就将对“任务”、“商人营地”以及系列初次引入的“联机模式”进行详细的介绍。

文 LIKY 美编 Juxi

NINTENDO DS

期待度 A

重装机兵3			
メタルマックス3			
角川Games	RPG	预定2010年7月29日	日版
1～2人	容量未定	6090日元	对应周边未定
相关报道	Vol.131 P56/Vol.133 P38/Vol.135 P38		

驾驶精心改造的战车



完成依赖 获得报酬

任务

在游戏中可以从城镇的居民那里接到各种各样的任务，其中有与主线剧情息息相关的，也有拓展开的支线故事，内容相当丰富。完成任务后，就能够得到经验值或是稀有道具作为报酬。而想要接受这些任务，可以与城镇的居民对话，或是在猎人办公室受领，一些到达过的场所，在一段时间后再回去，也可能会有任务发生。

◀在“冒险指南”中能够确认任务的内容。





不能对有困难的人置之不理！

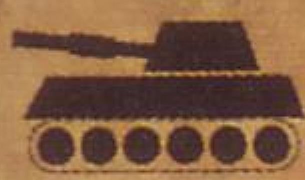
▲▼任务的内容有击退怪物、寻找物品等，因依赖人而异。越是危险的任务，就越可能得到好的报酬。

猎人

战士

机械师

前往广袤无垠的荒野

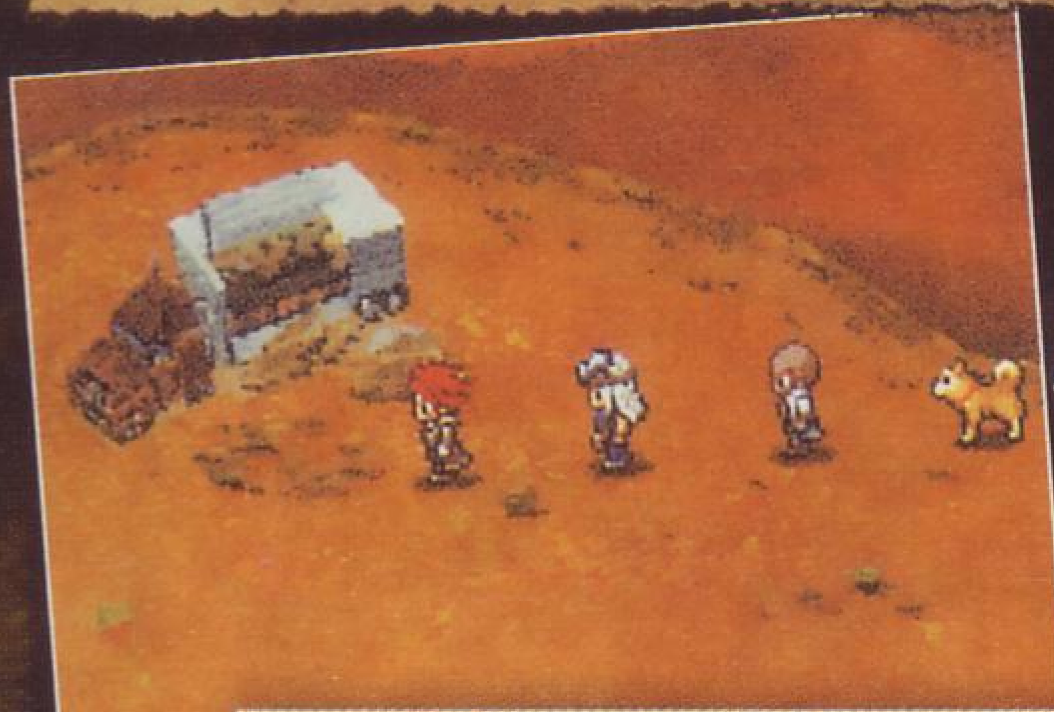


购买稀有的武器和道具
商人营地

前往世界各地经商的商人们，旅行途中会在各种地方宿营，相信系列的老玩家对此不会感到陌生。在“商人营地”中不单能购入稀有的武器和道具，还能打听到一些重要的情报。一旦发现了营地就赶紧靠近一探究竟吧！



▲在商人营地中出售的商品，大多数都是稀有道具哦。





在你意想不到的地方出现！



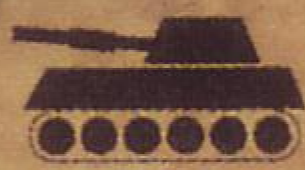
战斗犬波奇也在商人营地中？

在众多的商人营地中，也有系列的老朋友波奇的身影，想让它成为同伴的话就耐心寻找吧。不过这些战斗犬独有的特技，真的能提高我方的战斗能力吗？

波奇的部分特技
小便
画出自己的地盘
吼叫
令敌人两腿发软
嬉戏
限制敌方的行动



▶想让波奇成为同伴的话，选哪一个好呢？



买卖道具进行对战
联机

本作可以利用NDS的联机功能，贩卖故事中收集到的道具，或是与朋友进行对战。前者可以让玩家们互相帮助，而后者则给玩家提供了一较高下的平台。用自己亲手改造的个性战车，与好友们展开激战，向着最终的胜利前进吧！

买卖道具

在交易所可以利用通信功能，将部分所持的道具卖给其他玩家，价格是可以自由设定的。

▲一些较难入手的道具，可以从好友那里购得。



◀通过金属探知机，能让隐藏在场景中的道具发出光芒。

对战模式

在此模式下可以利用冒险记录展开对战，分为“单人战”和“团队战”。战斗还可以设置一些限制，以下是具体的细则。

对战模式的规则设定
重量限制
限制团队所有战车的总重量
等级限制
限制参战角色的等级
车种限制
只能使用战车或是机车



▲面对战术多变的对手，如何把握攻守的平衡呢？

TALES OF PHANTASIA X

テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン X クロス

全新意境插图公布！发售日也定于8月5日！

高人气RPG《幻想传说 换装迷宫X》的发售日与售价终于公布了。本辑前线将为大家介绍同伴角色的秘奥义与意想不到的特殊换装。另外本作将于7月公开的体验版情报与预约特典的详细情况也将一并进行介绍。

期待度 A

文 白菜　美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

幻想传说 换装迷宫X			
テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX			
NBGI	RPG	预定2010年8月5日	日版
1人	5480日元	无对应周边	
相关报道	Vol.132 P14/Vol.133 P22/Vol.135 P40		

全新4职业公开！换装总数量超过80！

重装步兵

攻击范围与防御能力出类拔萃





魔物使

捕获怪物并将其操纵

吟游诗人

以歌声引发敌我的状态变化





勇士

将大范围敌人一口气解决



▶被魔物使捕获的怪物，将以它们独特的能力为队伍带来帮助。

秘奥义与其特写镜头公开！

在战斗中一直表示在屏幕下方的情绪勇气槽（简称EBG）积累到100%以上，即可进入提升攻击防御与速度的“Over Brave”状态。在该状态下可以发动威力极大的“秘奥义”！发动时画面中切入的特写插图全部都是重新描绘的。本作初登场的女剑士隆德莉奈也拥有秘奥义。



与同伴的相遇将会使秘奥义更加充实

《幻想传说》的英雄们陆续参战！还有来自《圣恩传说》的那个男人！

《换装迷宫X》的主人公迪奥与梅尔，回到过去的世界，与《幻想传说》的英雄们一起并肩作战。接下来将要介绍最新公布的英雄们。2009年发售的《圣恩传说》主人公阿斯贝尔也一并参战……？



换装为剑士阿斯贝尔！



▶换装为阿斯贝尔并使出其招式的迪奥。秘奥义、声音、甚至BGM都与原版无异！

切斯塔。巴库莱特

声优：伊藤健太郎

《幻想传说》主人公克雷斯的亲友，弓箭好手。大战之后，致力于照顾无家可归的孤儿们，不过亲妹妹艾米亡故的创伤还没从他心中被拭去。

库拉斯。F。雷斯塔

声优：井上和彦

召唤各种各样的精灵帮助克雷斯一行的魔法学者。大战后致力于研究召唤术，但是因为向学会提出的论文被视为异端而失去了研究的动力。

藤林铃

声优：川田妙子

伊贺栗流忍者的首领。遵守村里的规矩，舍弃了少女感情而冷酷地生活下来。但是通过与克雷斯一行的共同奋斗而得到了改变。



▲《幻想传说》中被打倒的魔王再次降临，英雄们也再度集结起来。战斗中也可以操纵他们。





队伍全员都可以发动秘奥义！

▼迪奥与梅尔根据换装的区别能够发动不同的秘奥义。EBG槽会经由通常攻击与术技的发动累积，所以积极地作战吧！

体验版将于7月公布！

在NBGI官方网站与PlayStation Store上可以下载本作的体验版。7月中旬公布的《幻想传说》体验版（右图），收录了在地下墓地与隆德莉奈相遇的情节。7月下旬公布的《换装迷宫X》体验版则收录了风之精灵希尔夫所在的迷宫。



预约特典

本作的预约特典是由“《传说》系列”的人气声优们所带来的《广播剧DVD 换装传说！？篇》。数量有限，想要的玩家要尽早预约了。



预约特典DVD封面



店面海报

※预约特典DVD封面设计为暂定。



ACE COMBAT X² JOINT ASSAULT

エースコンバットX² ジョイントアサルト

本作将于7月发布多人游戏体验版。因此这次酷洛洛为大家带来体验版收录的任务内容，好让大家体验热身。同时官方还放出新公布的原创机体涂装与机体调整系统。

游戏概要

在《皇牌空战X2 联合突击》中玩家将驾驶战斗机翱翔天际，执行各种各样的任务。本作将以东京、伦敦等现实存在的大城市上空为舞台，展开一幕幕的激战。此外本作的联机部分也是一大亮点，游戏中所有任务均支持最大4人联机协力，并支持最大8人的对战。

POCKET HALO 光环视频收录

文 酷洛洛 美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

皇牌空战X2 联合突击			
エースコンバット X2 ジョイントアサルト			
NBGI	STG	预定2010年8月26日	日版
1～8人	5229日元	无对应周边	
相关报道	Vol.134 P30/Vol.130 P26		

体验版发布在即，齐来挑战联合突击任务吧！

体验版内容

- 全任务联机协力游戏。
- 革新的飞行动作，体验充满迫力的真实空战。
- 可体验共同攻略作战模式。
- 提供体验版专用的多人游戏任务。

任务1 教学&序章

游戏的首个任务将在太平洋正中央的中途岛上空展开。行动代号“心宿二”(Antares，天蝎座α星。中国古代又称“大火”)，被分配到M42飞行队所属第2飞行队的主人公将接受作战司令官巴佛特的训练，然而训练途中突然出现神秘的敌方部队。



▲雷达显示前方出现了无数的飞行单位信号，让人无法想象这是序盘即将展开的战斗。

任务2 对决空中要塞生命之水

这次舞台转到日本东京湾的上空，玩家要与武装组织瓦拉西亚的空中要塞“生命之水”（スピリダス，词源Spirytus，波兰精馏伏特加，世界上酒精度数最高的烈酒）展开战斗。在击退生命之水后，还有东京上空的瓦拉西亚残留部队等待玩家，全力去守护东京的天空吧。



◀出击前的准备画面。另外游戏中每个任务都可以改变难度哦。

任务3~4 共同攻略作战（联合突击任务）

这次任务内容是飞往伊豆群岛的新岛和房总半岛迎击瓦拉西亚部队，不论玩家选择哪边进行战斗，只要有特定的敌人逃离，该敌人就会以增援的身分出现在另一边的战场上。单人游戏的情况下完成任务3和任务4后，体验版将到此结束。



▲新岛战斗部分主要以空中缠斗为主，多人游戏时互相口号会让战斗气氛变为热烈哦。



▲房总半岛的战斗包含对地攻击部分，紧贴地面飞行，然后迅速破坏目标吧。

任务5 对决要塞死亡蠕虫（多人游戏专用任务）

舞台与任务2相同，玩家要在东京上空迎战巨大兵器“死亡蠕虫”（オルゴイ，词源Olgoi-Khorkhoi，一种传说居住在戈壁滩的巨大毒虫）。该任务仅限多人游戏专用，玩家要根据司令官的建议找出突破口，齐心合力将死亡蠕虫击坠。







在体验版中获得《噬神者》的勋章吧！



游戏中玩家搭载的战机可以使用各种的勋章作装饰，除了主人公的“心宿二”，甚至还有《噬神者》中主角等人所属的“非里尔公司”勋章。玩家只需保留体验版的记录，到正式版就能一开始使用了。







原创机体亦陆续登场！

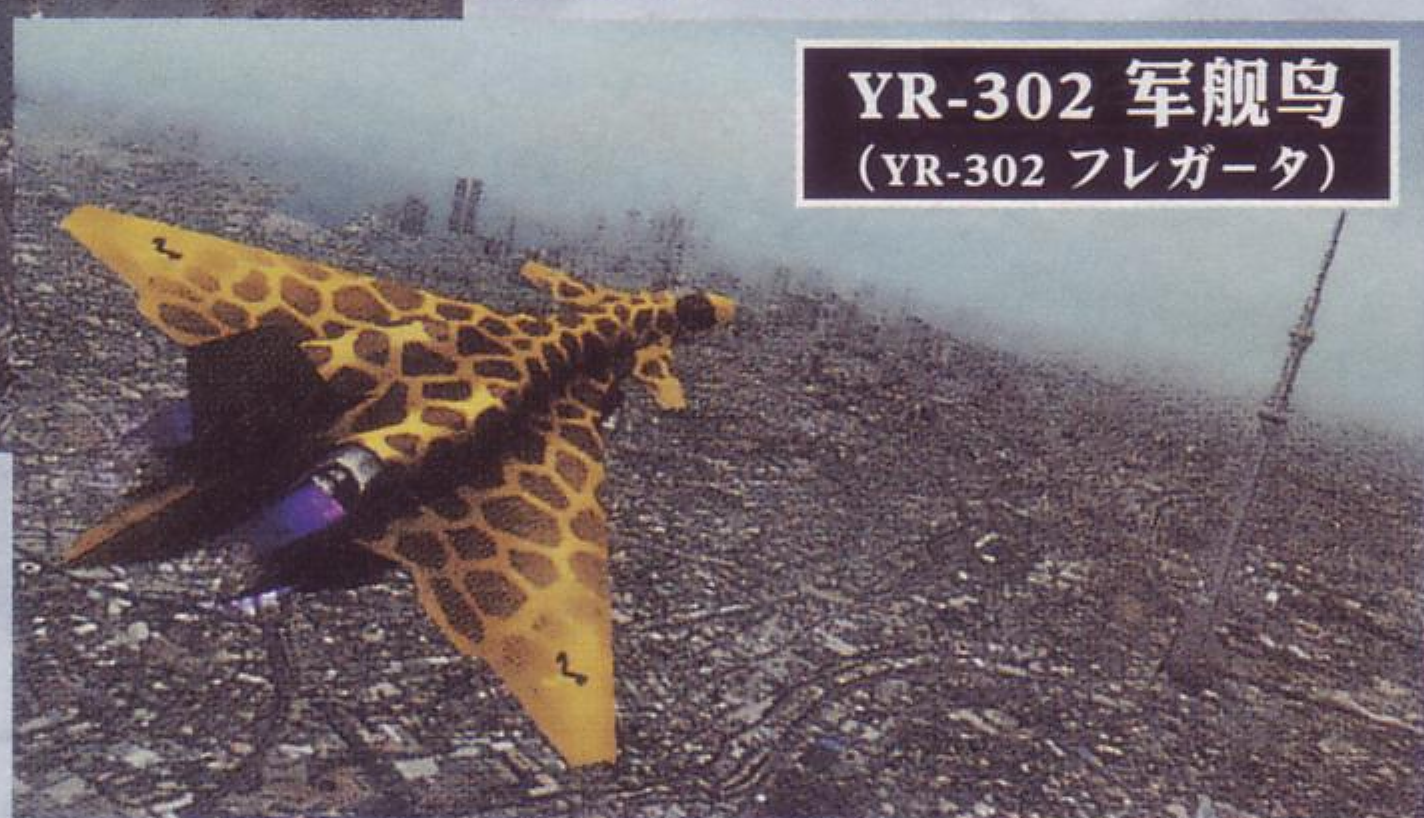
前作《皇牌空战X》的原创机体同样会在本作中参战，此外每台机体的配色都经过重新设计。在本作中同样可以自由地进行在前作中备受好评的机体改造。

XR-45 石中剑
（XR-45　カリバーン）

▲主机翼朝向前方的“前掠翼”战斗机，由于专为对空战而设计，在战斗机混战的战场上会十分有利。



▶在前作故事的终盘任务中，以敌机身份登场的特殊攻击机，是一款能够装备在空中爆炸的特殊武器『LSWM』等多样化武器的机体。



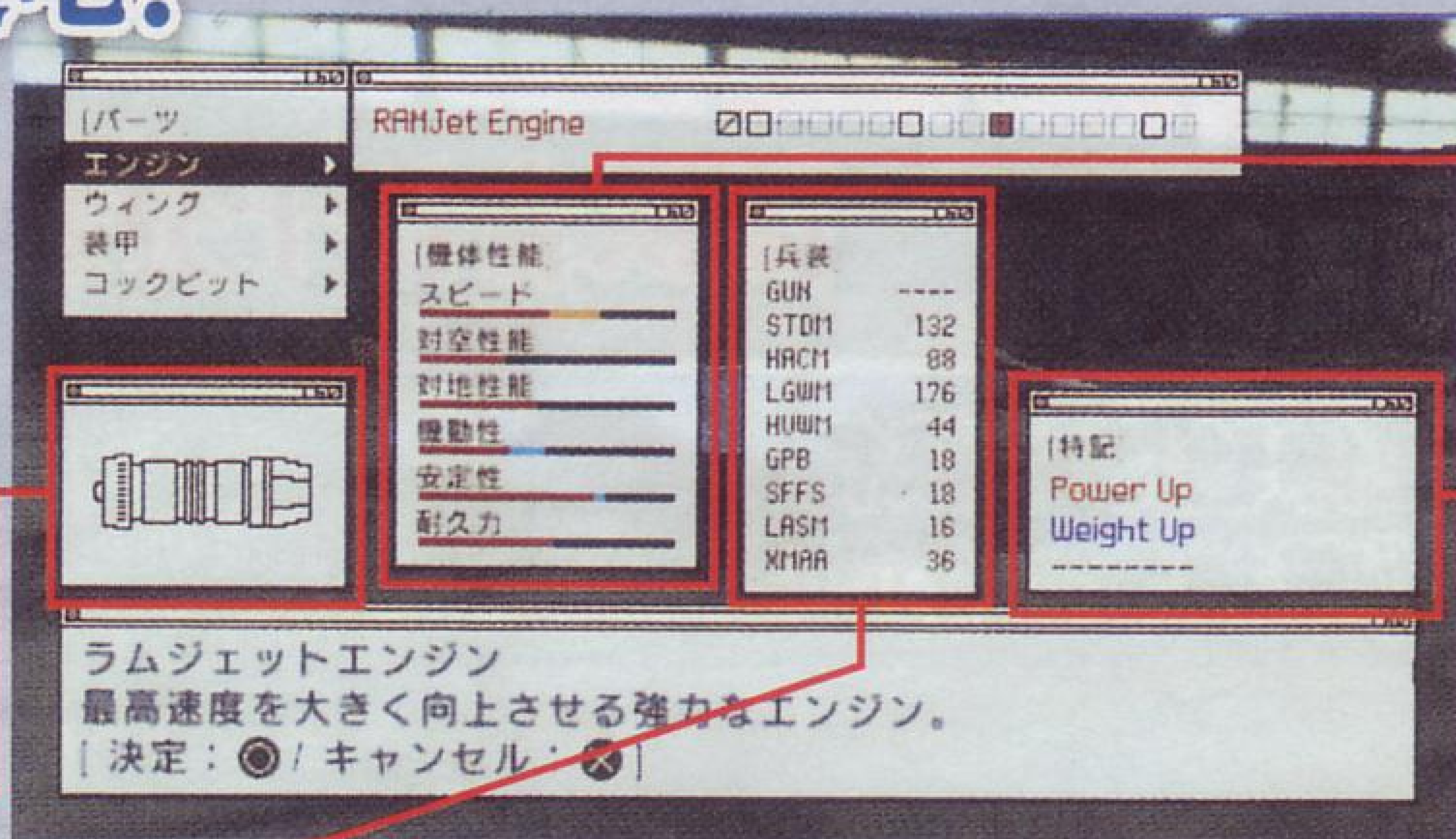
▲如同长颈鹿花纹的涂装似乎十分适合这台搭载4个引擎的大型战斗机，拥有优秀的稳定性，擅长从低空进行对地攻击。适合进行破坏地面设施较多的任务。



◀以究极多用性为目标开发，充满谜团的机体，无论对空还是对地的表现都值得期待。

对喜欢的机体自由改造吧！

在本作中，无论是实际存在还是原创的机体都可以进行自由改造，快购买引擎和装甲等零件装备到自己喜欢的机体上吧。根据机体的差异，游戏准备了飞弹、炸弹等各种武器，将零件与武器互相组合，制作出适合于任务中使用的机体吧。此外机体改造时所使用过的零件，都可以自由拆卸的哦。



可以交换的4种零件

游戏中可以改造的零件分为四种，更换部件会影响机体的数值，有升也有降，因此请考虑好再进行改造。


引擎——影响飞行速度的零件，有时候也会降低机动性。

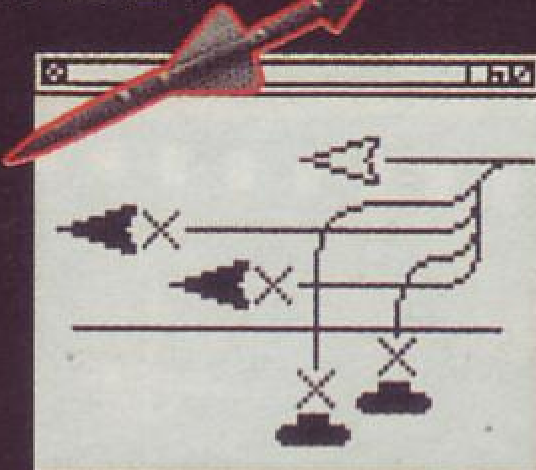

装甲——可以提高机体的耐久力，以及降低接触地形时造成的伤害。


机翼——用于平衡机动性与安定性的零件。


驾驶舱——提升机体对空对地以及机枪性能的软件。

追加新兵器！

每架飞机都有各式各样的武装，可以从列表上选择两种进行装备。



▲也有可以同时攻击敌机与地上设施的特殊武装。

随改造而变化的机体性能

以下为机体性能项所显示数值所代表的意义。而在“特记”这项目中，会显示所选零件的主要功能；另外因为零件装备后使得性能下降的项目会用蓝色字表示。

速度——速度越高越能轻易地避开机枪与飞弹。

对空/对地性能——影响锁定敌人所需要需要的时间。

机动性/安定性——影响机体回旋速度及摆移程度。

耐久力——影响被击中时受到的伤害。

Fate/EXTRA

フェイト/エクストラ

在电子虚拟世界中度过6日的延缓期间

『Serial Phantasm』「炽天使」

由高人气的AVG类型原作摇身一变为RPG的《Fate/新章》。本辑前线狙击将为大家介绍主人公与英灵的私人房间、决战前6日准备时间的度过方法以及月海原全新的登场人物。

文 白菜
美编 Juxi

期待度 B

PLAYSTATION PORTABLE

Fate/新章			
Fate/EXTRA			
MMV/Type-Moon	RPG	预定2010年7月22日	日版
1～4人	5040日元	无对应周边	
相关报道	Vol.121 P37/Vol.128 P48		

《Fate/新章》的规则以及游戏流程

决定将要对战的魔术师
↓
在学园中收集对手的情报
↓
进入斗技场锻炼、寻找暗号钥匙
↓
确认1日下来的成果
↓
与敌方魔术师决战

延缓期间

在月海原学园举行的圣杯战争是以7日为一个周期进行循环的淘汰赛。主人公要与战斗执行者“英灵”一起，在决战前的6日尽可能收集有关对手的情报。另外要在3D迷宫“斗技场”中强化自己的英灵，并且必须找出参加决赛的必要道具“暗号钥匙”。决战为止的流程如左图所示，以每日为单位进行。6日过去之后如果持有暗号钥匙，则将进入与对手的决战。

魔术师有128人
直到最后一人为止
圣杯战争都将继续下去



▲从斗技场出来后，1日将自动结束。要有效利用有限的时间。



Saber CV：丹下樱



Archer CV：诹访部顺一



Caster CV：斋藤千和

主人公的英灵将从这三名当中选择！

在私人房间与英灵交流

魔术师与英灵拥有作为圣杯战争据点而分配下来的双人私密房间。随着故事的进展，在这里与英灵交流将会加深两人之间的羁绊，最终打开英灵的心扉，可以听到他们真正的心声。屋内部件可以通过道具来进行装饰。另外当满足一定的条件后，还会从英灵那里得到奖励。

英灵讲述自己生前的经历



▲将神话中或历史上的英雄的灵魂数据化后再次生成的英灵。他们所讲述的人生必定是波澜壮阔的故事。

满足特定条件后从英灵处得到奖励！



▲奖励除了道具以外，也有可能是技能的强化。

在私人房间中度过7个星期49日



▲私人房间内的基础装饰将随选择的英灵而变化，体现出各自的个性。

与英灵对话加深两人的亲密关系



▲选择形式的一问一答，里面也有会激怒英灵的选项……Saber会作出怎样的反应呢！

▶逐渐豪华化的私人房间。装饰品可以在辅助任务中得到。

月海原学园新的登场人物

言峰神父
圣杯战争的管理者





▲▶言峰神父处在与原作相同的立场上。他将向主人公讲述与本作圣杯相关的重要事实。

エーテルの粉末
を受け取った。

作为运营圣杯战争的NPC登场……？

间桐樱





▲▶樱在每次决战前都会交给主人公一个特殊道具。虽然身为敌方魔术师间桐慎二的妹妹，但在本作中会积极协助主人公。

柳洞一成

月海原学园学生会长





▲▼与原作同样担任学生会长一职的一成也是NPC。由现实世界的数据为基础再构筑而成。



老虎任务

藤村大河

在学园内晃晃悠悠的藤村老师。可以从身为班主任的她那里接受寻找道具的“老虎任务”。



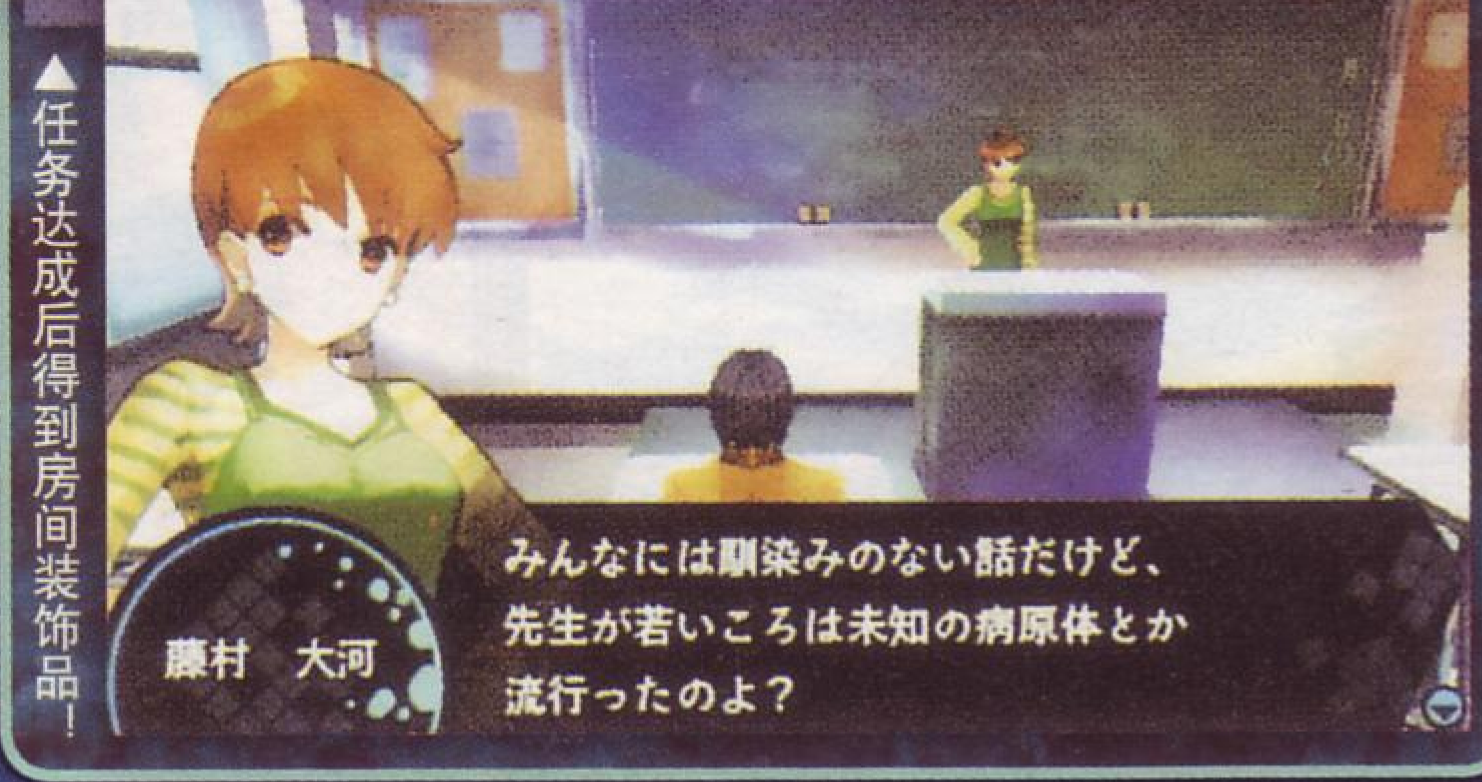
来自班主任的请求



▲圣杯战争开始以后仍旧我行我素的藤村老师。快去寻找她指定的道具吧。



▼本作的舞台是西历2032年，那么“老师年轻的时候”是指什么时候呢……？能由此窥得本作世界之谜的蛛丝马迹吗？



▲任务达成后得到房间装饰品！

PSP与PS3上的新冒险即将展开！



剣と魔法と学園モノ。3

期待度 A

文 阿鲁　美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

剑、魔法与学园物3			
剣と魔法と学園モノ。3			
RPG	Acquire	预定2010年9月	日版
1人	售价未定	无对应周边	

集可爱的人设与可怕的难度为一体的迷宫RPG系列《剑、魔法与学园物》在时隔一年后公布了最新作的消息，除了增加各种新要素外，本作更是会在PSP和PS3两个平台上同时发售，玩家还可以用PSP与PS3进行联动，获得不少好处，下面就来看看这款作品的新情报吧。

游戏的基本流程

第一步

进入冒险者养成学校

想成为一流的冒险家，就必须在学校中学习和累积经验。本作中玩家可以从3个学校中进行选择，每个学校的制服、故事以及可以选择的学科都会有所区别，而玩家首先要做的就是选定一个符合自己风格的学校。



各学校制服大搜集

多拉肯学院：具有西洋风格的端正制服

高千穗学院：透着和风的优雅制服

普利西亚纳学院：颇具现代风的可爱制服

第二步

角色创建

完成入学申请后，就可以开始制作代表自己分身的角色了，玩家可以从许多细节方面进行设定，做出属于自己的原创角色。



角色的变化多达75000种！



可爱的人物造型是本系列吸引玩家的手段之一，在本作中，玩家在创建角色时可以从种族、相貌、性别、发型、发色和声音等方面进行选择，而且这些可供选择的细节要素和前作相比大幅增加，角色的变化超过75000种，几乎不会做出完全相同的角色，发型、发色、声音等本作新加入的可选要素也为创建的角色增加了更多的可能性，做出符合自己形象的角色或是自己喜爱的动漫角色不再是梦想。





◀角色的发型和发色变化后，给人的印象也完全不同了。



主学科和副学科的组合让角色培养更加自由！

本作追加了副学科，玩家可以实现战士+盗贼、龙骑士+炎术师等双重职业搭配，取长补短，让角色的实用性更强。



可学习的学科（部分）

●普通科	●猎人	●风水师
●战士	●炎术师	●贤者
●骑士	●枪手	●野兽
●格斗家	●精灵使	●龙骑士
●盗贼	●狂战士	●死灵使
	●炼金术师	●堕天使

学校里还存在特科！

3个学校里都有名为“特科”的学科，其中包括“弟/妹”、“玛利亚”等全新的学科，不知道这些学科有什么作用。

完成所有设定后便可以入学了！



▲将剩余的能力点数分配到各项能力上后选择对应的学科，这样就算完成入学手续了。



第三步

接受依赖完成冒险

在完成了角色的创建后就可以组队开始冒险了。首先在学校的揭示板上接受各种任务，之后便可以为了达成该目的前往迷宫探险了。



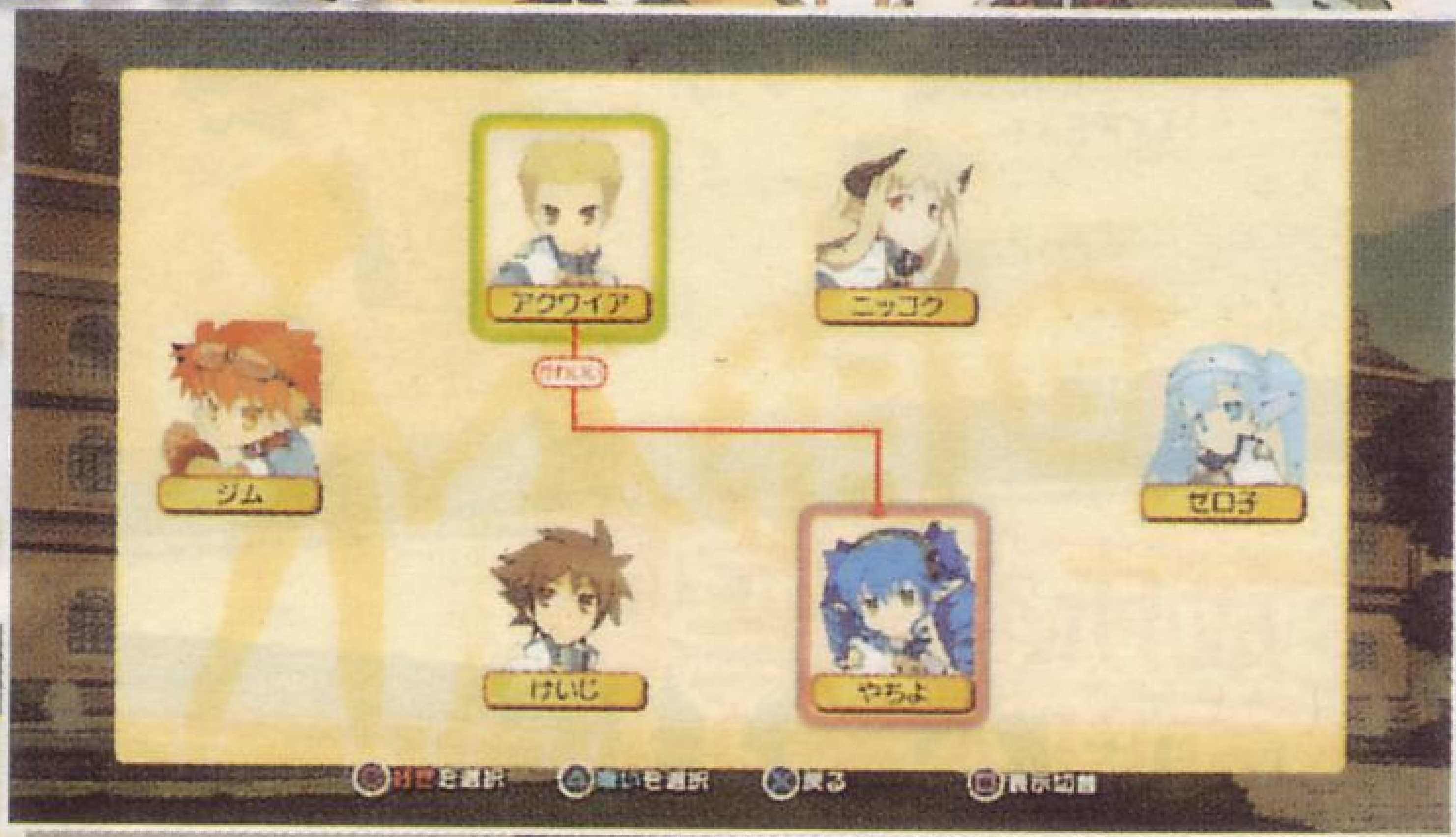


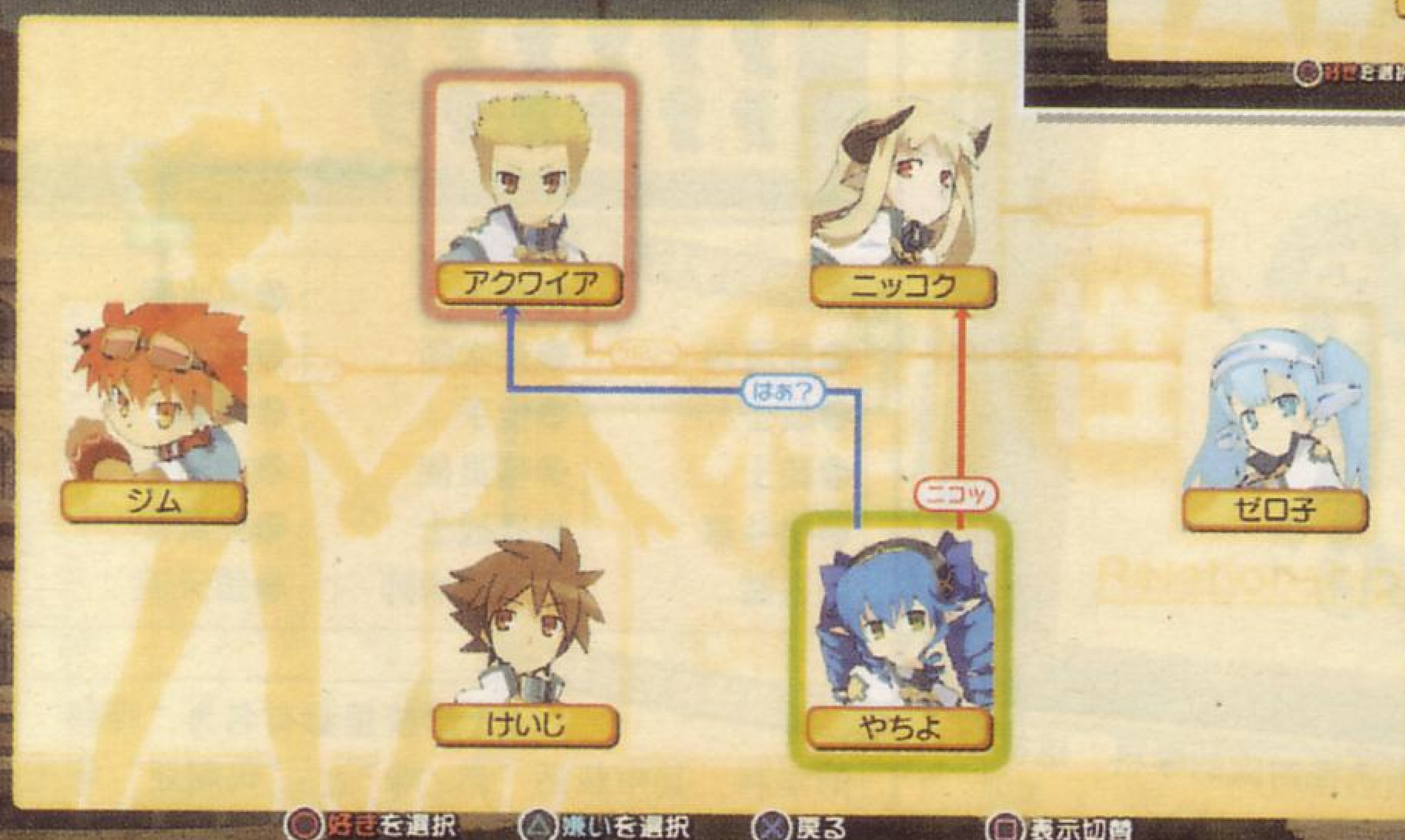
◀本作中角色的情报简易化了，玩家可以一眼看出角色的各项数值以及能力的成长状态，非常贴心的变化。

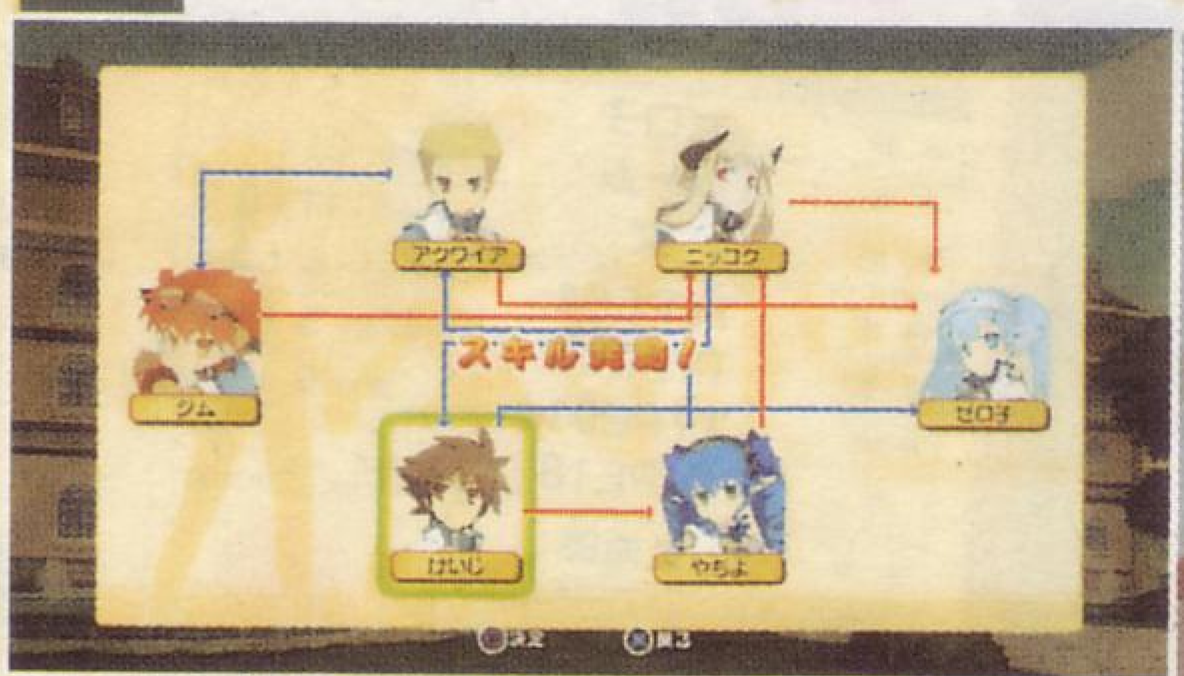
妄想大爆发，魅惑新要素！

喜欢还是讨厌由你自己决定！

在组成的队伍中，各个角色都持有相性点数，如果队伍内各个角色的相性处理得当的话，不但可以提升角色的身价，还可以发动某些特殊的技能。本作中各角色的相性是可以由玩家自己设定的，按照自己的喜好设计出有趣的角色关系吧。







▲玩家可自己设定角色之间的关系，喜欢或不喜欢都有不同颜色的线表示，处理得当还会发动技能哦！

▲▼本作中，迷宫里的景色和面貌采用的是比较贴近现实的风格。



战斗形态也大幅进化！



在本作中，怪物在进行攻击或是受到攻击时都会有相应的动作，而且各个角色当下的感情会在头像旁边及时地表现出来。

感情图标



▲战斗时会出现各种状况，角色的感情会以图标的方式显示在头像旁边。

多样的联动技能！

在PSP与PS3平台同时发售的本作可以通过联动获得可下载的追加道具，除此之外还可以通过联动获得许多东西，下面为大家简单介绍一下。

・如果PSP上有《剑、魔法与学园物2》或者PS3上有《剑、魔法与学园物2G》的存档，那么在进入本作游戏时可以获得特殊道具。

・PSP版打倒的怪物能在PS3版中登场。

・PSP版登场的稀有怪物和使用的道具可以在PS3版里获得并使用。

名声优加入！



本次，知名声优团体Sphere也会共同打造游戏！

和前作一样，本作中也请来了寿美菜子、高垣彩阳、户松遥和丰崎爱生这4位Sphere团体的成员，4人均会为游戏中登场的角色配音。本作中，就连玩家不能操作的角色也将以全语音的形态出现，很值得期待。



LAST RANKER™

期待度 A	PLAYSTATION PORTABLE		
最后的战士			
ラストランカー			
Capcom	RPG	预定2010年7月15日	日版
1人	5990日元	对应周边未定	
相关报道	Vol.120 P92/Vol.131 P34/Vol.134 P32		

文 胧月 美编 澄香

由Capcom打造的这款RPG大作即将面世。RPG虽非Capcom的得意领域，不过借由厂商的大力宣传，本作情报陆续释出，其世界观、角色以及系统都给人留下深刻印象。本次是游戏发售前的最后一报，将详细为大家介绍游戏中的敌人和战斗技能。

接连打倒战士，追逐更高的排位！



VS图标表示可以向其挑战



◀主人公向战士提出挑战申请，当双方排名相差较远时，有可能会遭到对方的拒绝。



▲排位相差较远时，对方会给出“你实力尚且不济”的提示。

战士遍布于世界各地，其中拥有参加排位战资格的只有头上标有“VS”字样的人。当主人公在城镇中徘徊时，如果遇到“VS”图标的战士就上前挑战吧。在一对一的战斗结束后，只要能够打败对手，便可将他的排位据为己有。

▲战胜后就能夺取对方排位，一口气上升10000多名。



不管对方多强，打赢以后就能互换排位

◀输掉的对手也是有其精神支柱的。

阻隔在面前的战士们

游戏中登场战士们的战斗方法千差万别。和主人公一样，他们也能装备各式武器，运用物理和魔法等不同手段展开攻击。这次介绍的5种流派只是总数的极小一部分，吉格在排位战上的艰难险阻还有许多。



▶战斗前，画面的左下角写有对手的战名，该战名代表了他的特征。

敌方战士1 二刀流



▲面对排名靠后的主人公吉格，二刀流弥生依旧彬彬有礼地全力应战。



挥舞锋锐的两把刀，暴雨般地展开连续压制。吉格一时只能专注于防御而无法出手反击。



袭向吉格的双重冲击波

▲高速挥舞两柄刀并释放出冲击波，吉格是否也以二刀流来反击呢？

敌方战士2 片手剑





简直是铜墙铁壁

▲▶敌方战士一边用盾防御攻击，一边发动提升防御力的技能"Defend"，吉格的攻击几乎不起作用？

装备细剑和盾牌，盾能减轻伤害，如果配合防御系技能则可以进一步提升防御力。

敌方战士3 大锤

挥舞巨大锤子的敌人，即便防御住他的攻击也会消耗Break槽，该槽一旦消耗完毕就会导致体势崩坏。

战士的豪快一击



▲力大无比的战士轻松地抡起大锤，在发动攻击技能"Buster Upper"后，一击之威雷霆万钧！



敌方战士4 笼手

不装备武器，仅以笼手作战的格斗家。虽然笼手的攻击伤害并不高，但会大幅削减Break槽，是个棘手的敌人。





以自己的身体为武器

▲攻击技能"伏虎掌"能一口气夺光吉格的Break槽，吃了这招后必定会导致体势崩坏。

敌方战士5 魔法

尽管人数较寡，但确实有这么一部分战士是利用魔法来战斗的。他们既可以掷出火球，也会引发各种异常状态。

◀使用"咒界"特技封印玩家的操作按键。







你能100%收集所有战士的资料吗？

▲打倒敌人可填补图鉴上的空位，我们的目标自然是全图鉴收集了。

记录战斗经历的“战士图鉴”

在排位战中获胜不仅能夺取对方的排名，还可以将其资料记录进“战士图鉴”。图鉴能够显示敌人的名字、相貌、使用的武器以及主人公打倒他时的排名。由于战士们都按照名次排位，所以主人公的资料也在显示之列。不过，主人公资料显示的并非打倒敌人时的排位，而是迄今打倒的敌人总数。

左右战局的技能系统

技能的重要性体现在？

在战斗中按下R键就能呼出技能菜单，菜单上的技能对应PSP的△〇□×四个功能键，只要按键就能发动事先设定好的技能。在战前针对敌人的特性设定此菜单，也是获得战斗胜利的关键。



◀吉格装备的副武器会对装备的技能有所限制。

根据战况来改变设定的技能



▷画面中央的方格是技能网，只要把获得的技能设定在上面，就可以在战斗中使用了。

一刀两断！



▲斩击技能“Power Edge”，大范围的剑系斩击技。

多彩的R技能

除了直接造成伤害的攻击技能外，R技能还包括回复体力的“Healing”、提升防御力的“Defend”等辅助技能。这里就公布技能中的一小部分，它们其中的有一些可谓非常搞怪。



敌人突然下跪？

▲敌方战士突然作五体投地状……千万不可松懈，对方肯定不是在向你道歉认罪。



蛤蟆功？

排位与技能一并夺取



▲对方对吉格的成长表示非常惊讶。不断夺取新技能，向着最强战士之位迈进吧。



用技能弥补自身不足

◀二刀流的弱点是防御力不足，防御技能『Defend』正好可以弥补这一缺陷。

技能的获得方法

R键技能的拥有者不仅仅是吉格，其他战士们也会针锋相对地使用它。虽然这会让战斗变得艰辛，但相应地，吉格在胜利后也能将对方的技能据为己有，正所谓"苦去甘来"。







▲▶击倒使用笼手的战士后习得"伏虎掌"。

重要的技能分工

所有技能（包括R技能在内）共分6大类，除了已经介绍过的R技能外，下文会继续公布4种技能类型。在有限的技能网位置中，怎样设定技能才能最大限度地提升吉格的战斗能力呢？不过可以推断，玩家们在设定技能时未必会按照"效率第一的原则"，个人的喜好也会左右选择的技能吧。

一、自动发动技能





◀▲当主人公的HP到达一定数值以下后可自动回复的技能。这类技能的发动需要在战斗中满足一定条件才行。

三、指令技能

设定诸如强攻击、弱攻击、防御、反击等指令。

二、能力上升技能



▼▶提升吉格的基本能力值。



扬长避短

四、连结技能

多个技能经过组合也能诞生新技能，连结技能的发动应该与技能的设定位置有关。



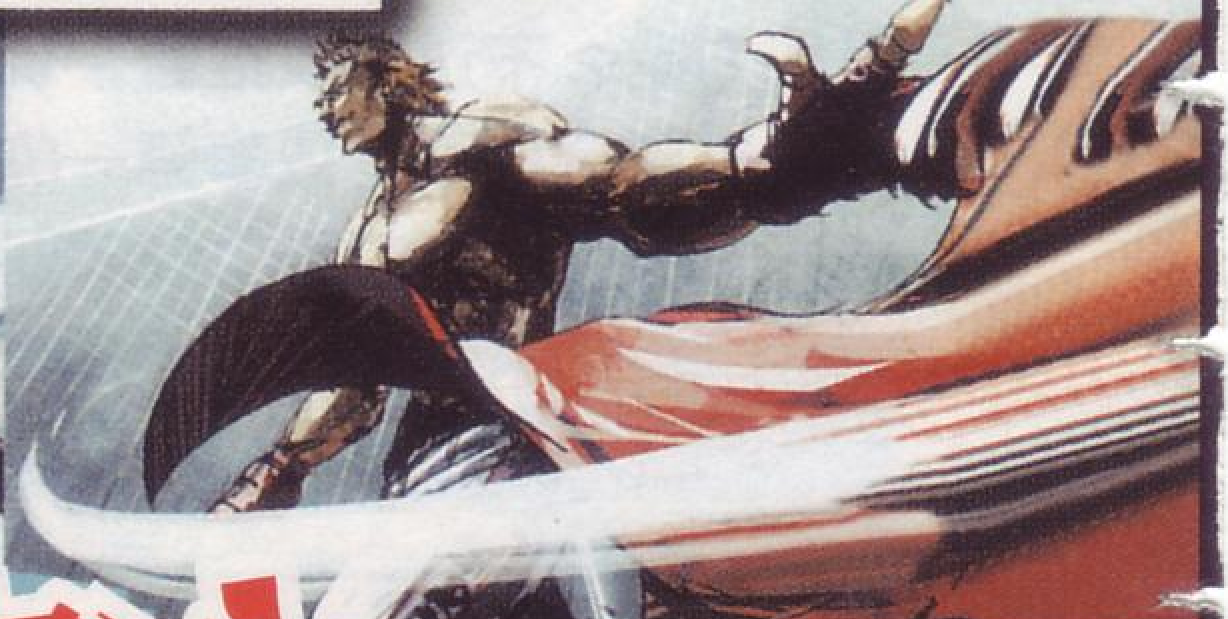
▲随着吉格等级的提升，技能网的范围会逐步扩大，能够设定的技能也越多。最多25个空格任由玩家使用，你手中的吉格总是独一无二的。









推荐度 S

灵魂的咆哮！

只有自己的双拳才能打开命运之门

文 胧月　美编 紫血漪

名越稔洋的这款原名“K计划”、以暴力和年轻为主题的作品敲定了最终名称——“黑豹”，而副标题也一如预料，当然得借“如龙”的名字壮壮士气。通过135辑口袋光环的预告片，各位想必已经知道右京龙也被迫参加地下斗技大会“龙之狂热”了。一直生活得浑浑噩噩，如今却要在生死斗技场上奋力求生，等待他的究竟是怎样的未来？

PLAYSTATION PORTABLE

黑豹 如龙新章 クロヒョウ 龙が如く新章			
SEGA	A·AVG	预定2010年9月22日	日版
1～4人	6279日元	对应周边未定	
相关报道	Vol.134 P10		

登场角色由众多实力派演员配音

除上次介绍的右京龙也外，这次又有三名新角色为本作的故事添色加彩。“《如龙》系列”一向由豪华阵容的演员们担任配音，下面就将四名角色的基本资料和配音人员介绍给诸位。

右京龙也

与社会隔绝的不良少年

在街头巷尾被传为“神室町最强街头拳手”的少年，认为力量就是一切，除了自己的拳头外不相信任何东西。高中被强制退学后投身神室町的阴暗角落，终日打架。某日，他确立了袭击地下钱庄的计划，由于计划太过大胆而显得莽撞无谋，同伴一个接一个地离他而去。倔强的龙也当然不会中止自己的计划，孤身一人对地下钱庄发动了袭击。等待着他的是东城会直系九鬼组的干部户田直辉，在打斗中，由于龙也下手过重而导致户田身亡。从此，东城会与警察这黑白两道的势力都在追查他的下落。



配音：高良健吾

1987年出生的演员，2006年凭借电影《刺鱼的夏天》出道，之后又参加演出了包括《BOX》在内的众多影视作品。年轻而拥有独特的存在感，受到演艺圈各方面的注目。



在地下斗技场注视着男性们的女主角

地下斗技场“龙之狂热”大会的专属接骨师雨宫泰山的女性助手。她是合气道的高手，初中生时期就获得过全国大赛的冠军。由此，虽拥有被男性广泛搭讪的美貌，可一旦被无礼之辈动手动脚，她就会用投技或关节技施以颜色，性格很是争强好胜。某日她得知了神室町的地下斗技场，因向往斗技场的热力和男性们的拼搏生存而投身其中，并拜入雨宫泰山门下。





1991年出生的女演员、模特。出演过《恋空》等电影、连续剧和电视广告，是女性杂志《Seventeen》的专属模特。

主办“龙之狂热”的谜之男子



东城会的智囊型干部，利用网络赌博筹集大量资金，一人振兴起东城会的支系“九鬼组”。他凭借龙之狂热等非法行当赚取巨额利润，是个十足的拜金者。不过，九鬼对格斗的热爱却是货真价实的，偶尔也会展示出男子汉气概。



1944年出生的男演员，出演过大量电影、电视剧，以高超的演技广获好评。此外他还参加一些综艺节目和音乐活动，活跃在各个领域。

知识丰富的格斗技专家

精通古今中外的格斗技，是龙之狂热的专属接骨师。地下斗技场的伤者很难移送医院救治，而负责选手们的急救工作的就是他。此外，他还会在比赛前对选手进行体检、特训等工作事项，综合管理着方方面面。



雨宫泰山



配音：岩城滉一

1951年出生的男演员，以《北国之恋》为代表作，是出演过诸多电影和电视剧的实力派。他所扮演的角色均富有男性魅力，受到男女观众的广泛支持。

世界拳击王者特别参战！

现WBA世界超羽量级冠军、拳击手内山高志也将参与本作的配音。他扮演的角色是在龙之狂热中出场的原佣兵荒卷毅，龙也能否战胜这位制霸全球的强敌呢？



荒卷毅



内山高志

序章剧情大公开
一次过失影响 少年今后的命运

1 在地下钱庄杀死东城会干部的龙也试图逃亡出神室町，然而其身后却出现了神秘的团伙。遭到来自背后的电击枪突袭，龙也一时昏厥过去。

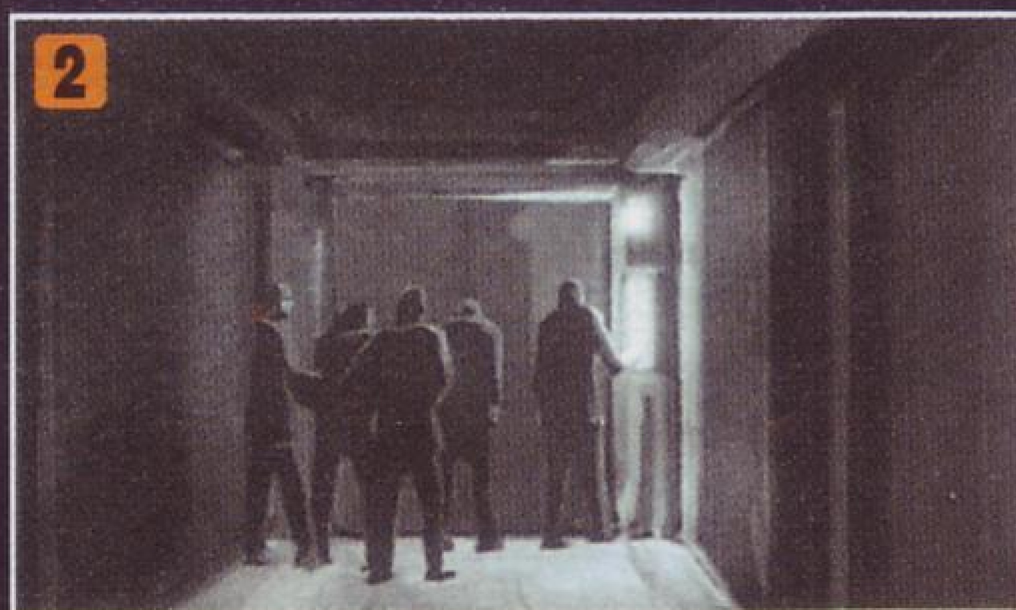
2 龙也在失去意识的中途被带到东城会九鬼组运营的地下斗技场，这里正面向狂热的观众举办着激烈残酷的格斗大会。

3 场地中上演死斗的是名为“猛”和“刘”的拳手，虽然猛拥有压倒性的力量，却屈服于刘那正确无比的技巧下。

4 正在龙也出神于场中激烈的攻防之际，地下斗技场的主办者九鬼隆太郎出现在他面前。九鬼以不追究龙也杀死户田为条件，要求龙也参加龙之狂热。



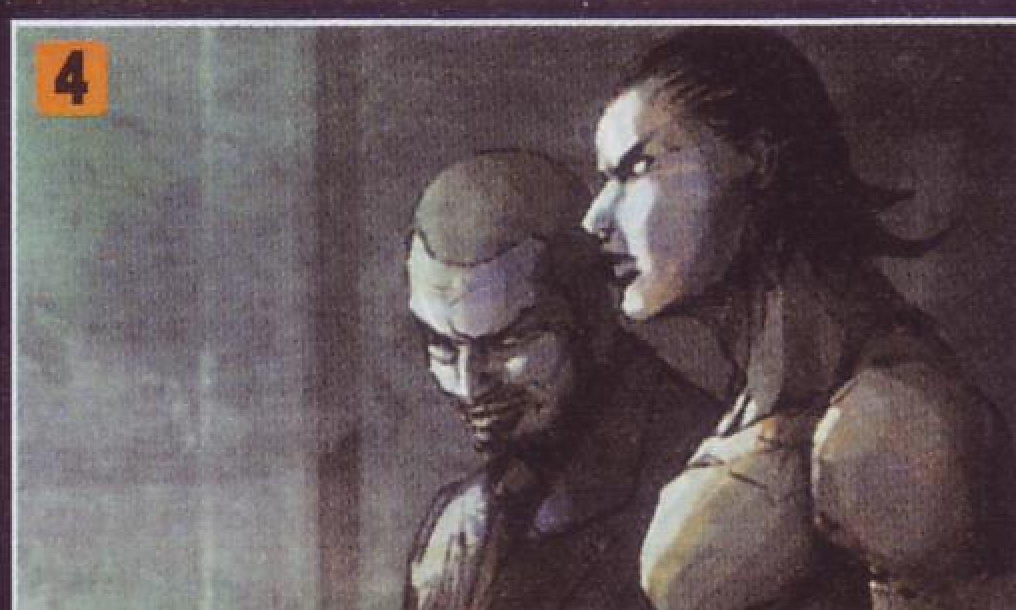
1



2



3



4

等待主人公的红莲修罗场

本作的舞台仍是神室町，全新的主人公会带来与系列以往作品完全不同的故事。下文除了介绍故事的中心“龙之狂热”外，还会摘出包含新要素的动作战斗、神室町的各种设施等游戏要点。

集结世界最强斗士的地下斗技场“龙之狂热”



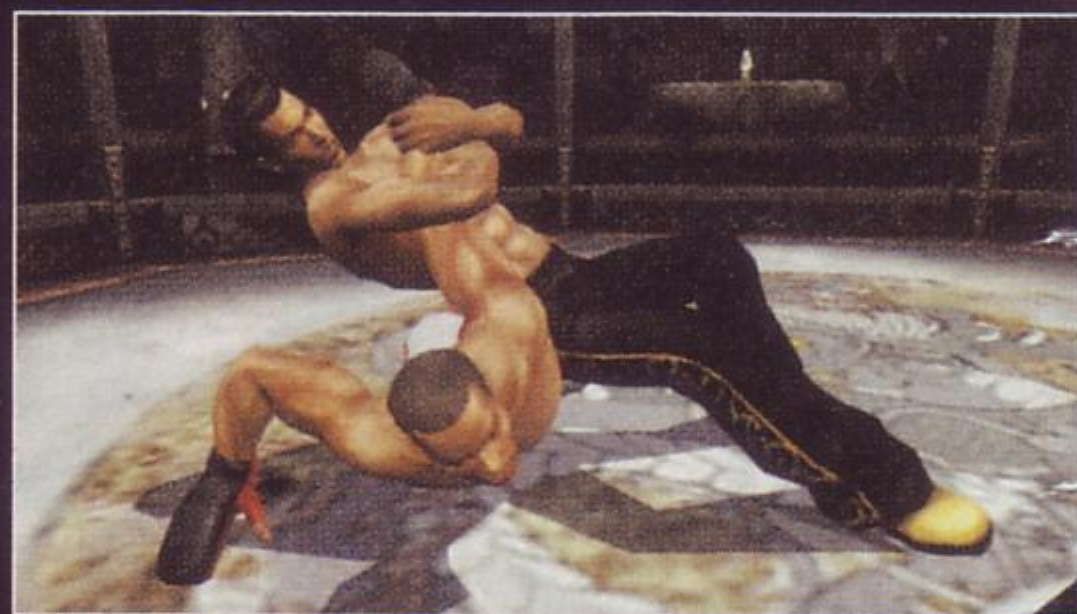


“龙之狂热”是东城会九鬼组经营的非法黑拳大会，这里牵扯到金额庞大的赌拳，据说1天就有超越10亿日元的交易量。无法参与官方格斗大赛的地下拳手、想一试自身实力的格斗家都集结此处，进行无时间和规则限制的拳赛。受到九鬼的威胁，龙也将自由赌在该大会上，不停地挑战各方强敌。



打倒接踵而至的拳手们！

本作故事由多个章节构成，每章的最后都会进行龙之狂热的BOSS战。最初挑战的BOSS是空手家TOMOKI，使用打击技、投技和关节技不断胜出吧！



空手界的怪物 TOMOKI

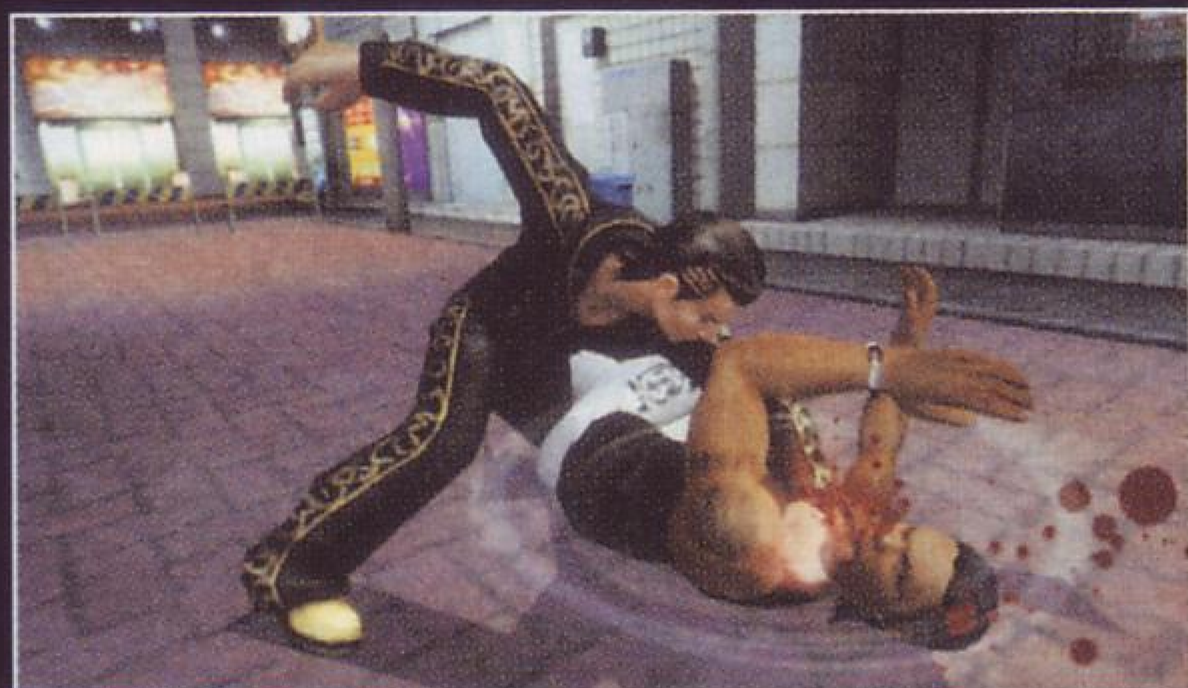
被称为怪物的空手家，虽然曾作为打击系的格斗家正式出道，但很快就厌倦了半吊子的对手，转而投入黑拳世界。

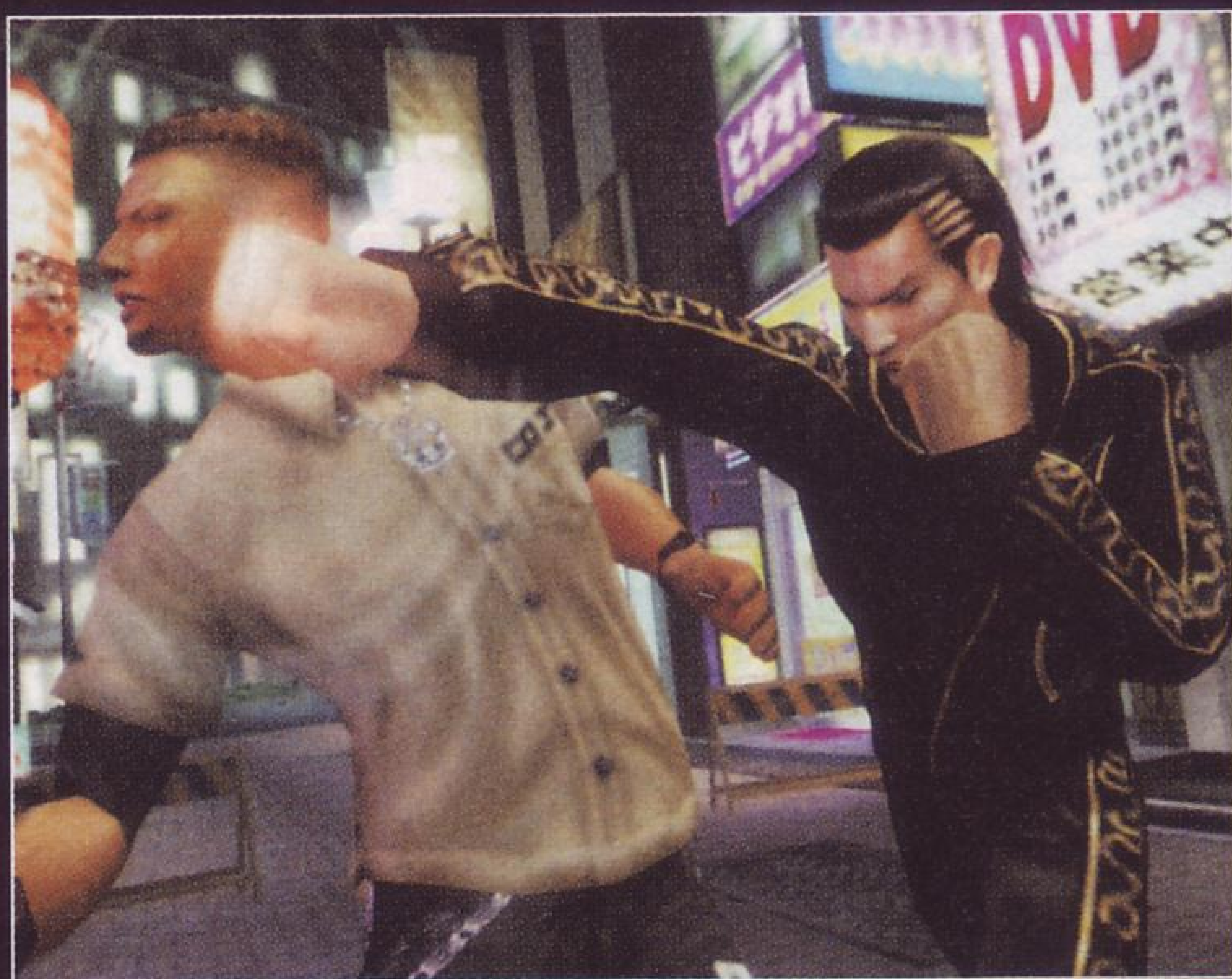


区分街头战斗的明暗是格斗流派

“《如龙》系列”的精髓是爽快的动作战斗，本作中战斗的最大特点就是：玩家可自由选择格斗流派。目前已经确定的格斗流派有军队拳术（荒卷毅）和空手（TOMOKI），其余的未知流派恐怕是战斗迷最为关心的要点。





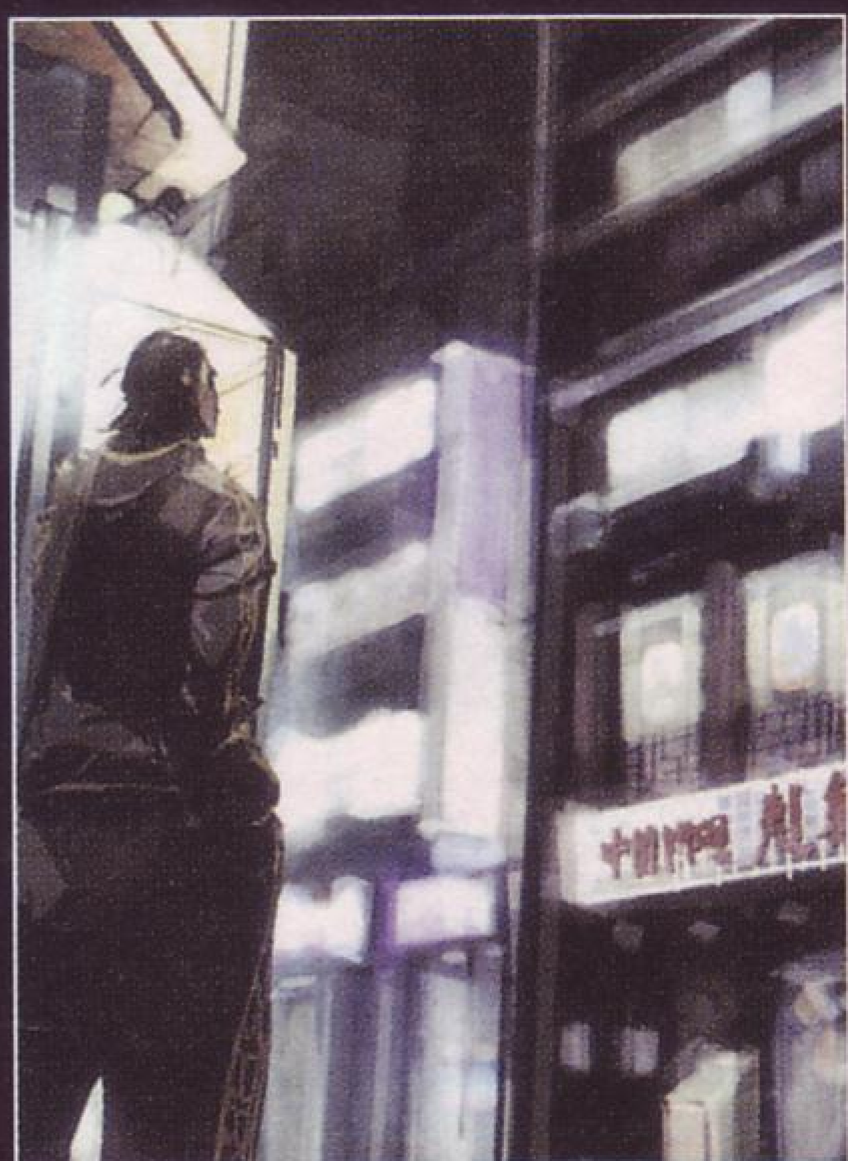


玩遍不夜城神室町的娱乐点！

我们熟悉的娱乐点带来充实的神室町生活

徜徉在拥有众多商店和娱乐场所的神室町，当然要尽兴地大玩特玩。除了松屋等系列一贯的消费点外，最受男性玩家关注的夜店自然不可或缺，如彩蝶般美丽的女公关们会将玩家奉为上宾。当然，“《如龙》系列”的众多支线任务也得以继承，与主线完全不同的小任务多达100种以上，混杂于市井之间的多彩角色们会带来各种或荒诞或感人的人间短剧。

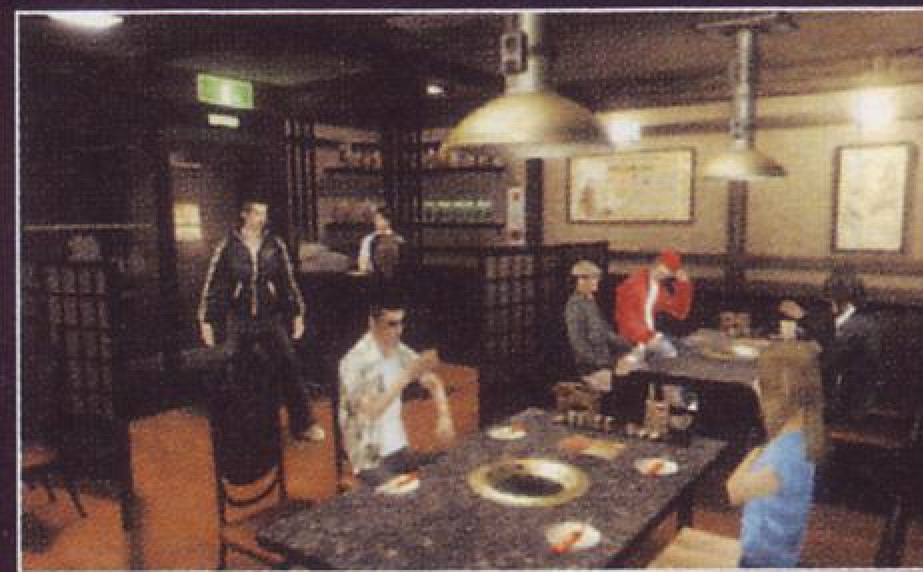










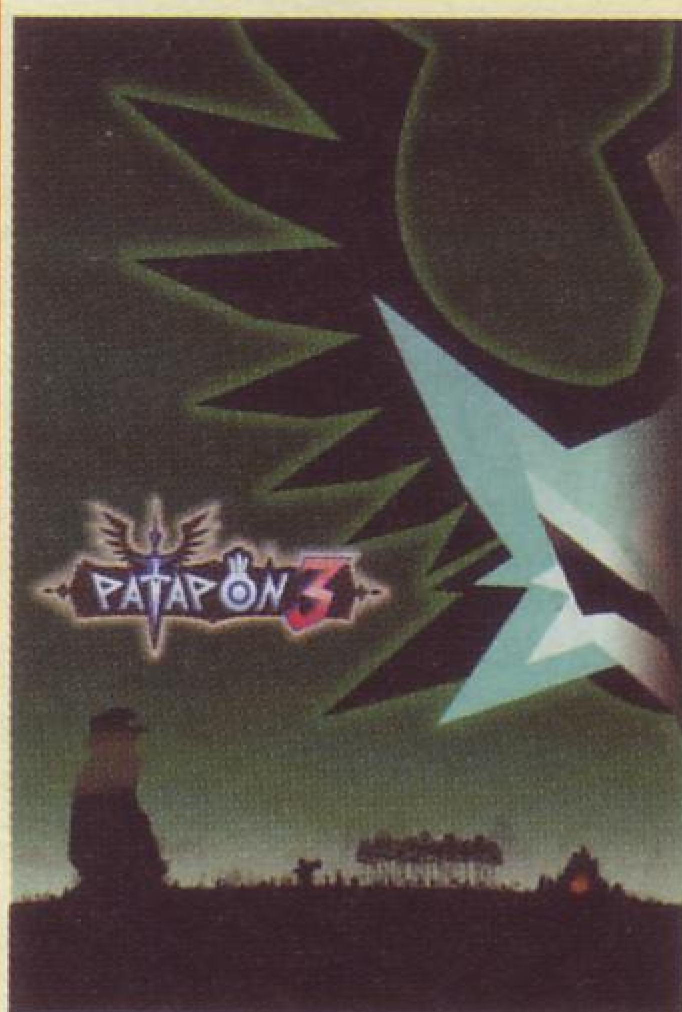


收集更为细致的游戏信息

新作拼盘 NEW GAMES SHOW

啪嗒嘭战神从天而降拯救世界！

期待度 S



光环视频收录 POCKET HALO

PLAYSTATION PORTABLE

啪嗒嘭3（暂定）

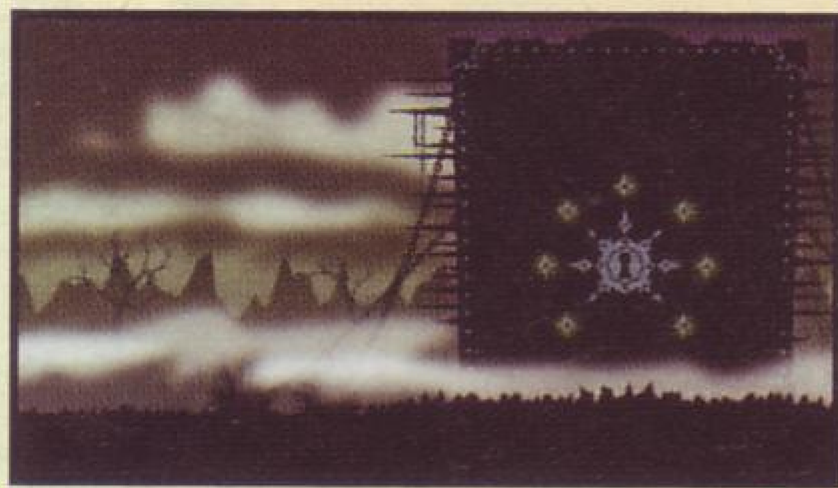
パタポン3

◆SCEJ◆MUG◆发售日未定◆日版

SCE在E3 2010会场上正式公布了PSP人气节奏动作游戏《啪嗒嘭3》。“《啪嗒嘭》系列”的游戏特点在于将激烈的动作战斗与轻快的音乐节奏融为一体，玩家要跟随游戏的音乐节奏，并通过特定的按键组合指挥啪嗒嘭们打倒世界尽头路上出现的敌人昂首挺进。在最新作的《啪嗒嘭3》中，玩家将由前作扮演的啪嗒嘭之神，摇身变成其化身——啪嗒嘭英雄。

通过PSP的通信功能，游戏将对应无线联机模式，最多支持8人同时游戏。目前官方公布了盾型、枪型、弓型以及他们分别派生出骑兵、锤以及乐器共6种装备的啪嗒嘭英雄，不同装备的啪嗒嘭英雄外形各不相同，战斗方式亦存在极大的差异。每种啪嗒嘭英雄都有属于自己的英雄技能，在进入FEVER模式后，对英雄使用相应的行进指令就会发动英雄技能：如盾系啪嗒嘭使出防御，就会发动强力的防御技，而且还能一边防御一边移动；锤系啪嗒嘭使用攻击指令，就会挥动大锤旋转，犹如狂战士般横扫一切；弓系啪嗒嘭会施放箭雨等，即使面对巨大的敌人也无需畏惧。

另外官方公布本作的同时还放出游戏的联机专用试玩版提供下载，如果光看介绍不过瘾，各位同学不妨登陆官网下载试玩版，与朋友们一起体验啪嗒嘭英雄的冒险之旅。（文：酷洛洛）



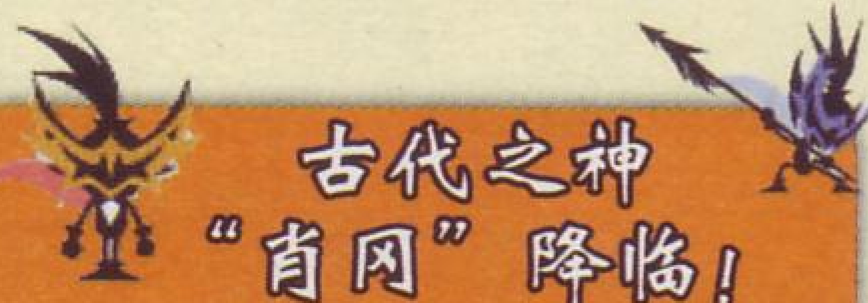


▲冒险的舞台包括满天云雾的“诅咒大地”、眼前一片红色草原的“巨人原野”、冬天纯白景色的“白桦之森”，以及由多层迷宫组成“勇气洞穴”。





▲挡在前路的各种敌人。



古代之神“肖冈”降临！

除帅气的啪嗒嘭英雄，这次还加入名为“肖冈(ショカーン)”的古代神。战斗中保持FEVER模式一段时间，让其蓄槽变成金色，就可通过：唤指令呼唤出巨大的肖冈加入战场，这时候玩家无需输入特定的节奏指令，只要随意即兴地演奏就能使出英雄技，期间画面右上方会出现的积存点数，获得高分还可以让肖冈使出强力一击。

故事的舞台来到了PSP上！

PLAYSTATION PORTABLE

幸运星 陵樱学园樱藤祭 携带版

らき☆すた 陵櫻学園 櫻藤祭 Portable

◆角川书店◆AVG◆预定2010年10月28日◆日版

期待度 A



本作改编自影响了无数宅男的超人气宅向动漫《幸运星》，是PS2版同名游戏的移植版。游戏除了保留PS2版本所有要素外，画面变成了对应PSP的16：9宽屏显示，并且还加入了全新的故事。如果你是《幸运星》的死忠，不管有没有玩过原作都绝对不能错过这次的移植版。游戏的类型是AVG，在动画里出现的所有人物均会在游戏中登场，游戏以陵樱学园的学园祭为舞台，玩家可以和喜欢的角色沉浸在学园祭愉快的气氛中。本作的PS2限定版为玩家准备的礼物十分豪华，不知道此次的PSP版是否还能继承前辈的优良传统呢？一切将在10月揭晓。 （文：阿鲁）







▼准备好与此方、镜、司和美幸一起体验学园祭了吗？

▲对应16：9画面，漂亮的事件CG再度呈现。

女性向悲恋曲今夏登场

PLAYSTATION PORTABLE

花归葬

花归葬

◆Prototype◆AVG◆预定2010年8月12日◆日版

期待度 B

本作是HaccaWorks*制作的女性向文字类AVG，由2003年推出的PC版移植而来。在2006年移植到PS2上后，又将于今年夏天在掌机上登陆。充满虚幻感的世界观、感人的多分支剧情以及志方あきこ担当的音乐都广受玩家好评。

这次移植不仅保留了PS2版的追加内容，还收录了2005年Fandisk“花归葬 PLUS＋DISC”中的故事。由于该碟中“a sight of petals red”和“花歌”两个故事未曾在PS2版里出现，因此厂商这次也特地请来PS2版原班声优阵容为其配音。（文：胧月）

序章故事

传说在这个世界中，“雪”是带来终结的禁忌事物。而实际上也确实如此，雪正一步步蚕食着世界，渐渐威胁到人们的生活。即便如此，世界上的七个国家依旧战乱不止，连无尽的降雪都无法熄灭纷飞的硝烟。

某预言师将这场雪称作“喟叹”，这是万物之主见到人类自相残杀时的无奈叹息。相信这一说法的人不在少数，雪已经侵蚀到了人心之中。人们向预言师请教如何阻止主的叹息，预言师说：“方法只有一个。”只有抹消某种东西，世界才能继续存在下去……



◀本作的主人公玄冬，由三木真一郎配音。





▲虽然大部分都是男性角色，不过动人的故事值得所有文字AVG爱好者尝试。

◀虽是一款女性向游戏，但本作并非传统意义上的“乙女GAME”。

海贼的战斗再度打响！

期待度 B

NINTENDO DS

海贼王 巨人之战

ワンピース ギガントバトル！

◆NBGI◆ACT◆预定2010年9月9日◆日版



NBGI于2010年6月18日公布了日本大人气漫画《海贼王》的NDS新作《海贼王 巨人之战》。游戏预定于2010年9月9日发售，售价为5040日元。

本作的游戏方式是组建起自己的海贼团，然后操控成员与对手作战的对战型ACT。玩家除了熟悉的草帽海贼团以外，还可以选择在原作中登场的各个角色来组建起自己的原创海贼团，不断取得战斗的胜利。



▲路飞对黄猿，后面还有小驯鹿乔巴掠阵。



▲4人作战，场面极其混乱！



▲路飞的大范围招式轰击其余3人。看来游戏也有乱斗模式。

战斗场景中存在着许许多多的机关陷阱与道具，令战局更加多样化。另外，本作支持NDS联机通信，最多可以4人同时进行战斗。

（文：白菜）

假面骑士卡片游戏登陆NDS！

NINTENDO DS

期待度 B

假面骑士战斗 化身骑士 卡片大战

假面ライダーバトル ガンバライド カードバトル大战

■NBGI■AVG■预定2010年7月29日■日版



街机上以特摄片《假面骑士》为题材的卡片游戏《假面骑士战斗 化身骑士》即将移植NDS。和街机版一样，游戏中集结了昭和至平成年代的假面骑士，玩家可以选择自己喜欢两名假面骑士，和对手展开2对2的组队卡片战。NDS版的一大特色为加入了街机版没有的故事模式，玩家可化身为原创主人公在游戏的世界中冒险。冒险过程中玩家会遇到各种各样的角色，有时需要和这些角色对话来获得推进故事的线索，有时则要和这些角色进行卡片对战，以获得经验值和新的卡片。NDS版收录了街机版1～9弹卡片包中的共700张卡片，除了战斗胜利外，玩家还可以通过玩游戏中的“化身骑士”机台来获得卡片。本作支持联机功能，通过NDS的无限通信功能可进行对战或卡片交换。

（文：乌冬）



▲假面骑士的各种必杀技都得到了还原。



▲游戏有男女主人公可选。



▲系列最新的《假面骑士W》也收录在内。

全新包装的神笔小子 再次闪亮登场

期待度 B

NINTENDO DS

超级涂鸦

Super Scribblenauts

◆5TH Cell◆PUZ◆预定2010年10月◆美版

在2009年的E3展中《创意涂鸦》被称作是一款优秀的黑马之作，而在刚刚过去的2010年E3展上，5TH Cell又给我们带来了续作的惊喜。该系列是一款结合了动作要素的解谜游戏，玩家只需拼写出单词以呼唤出相应的物品，从而完成各种谜题。前作中使用触控笔控制主角的蹩脚操作在本作中得以解决，玩家可以通过十字键来控制了。解谜依然是通过拼写单词来完成，前作中的单词只限定为名词，而在本作中则新增了形容词词库，因此玩家可以在名词前面加上各种描述，从而呼唤出同种物品的不同形态，比如“有学问的”鲨鱼或“凶恶的”鲨鱼等，甚至还可以加上多个形容词，比如一头“饥饿而又娇媚的秃顶”狮子。另外，主角还拥有了跳跃技能，为游戏增加了不少动作要素。值得一提的是，如果不幸卡关，则使用之前完成关卡所获得的点数即可购买过关提示。（文：伊娃）



▲主角呼唤出的有巨婴、石化婴和幽灵婴。



▲狮子需要休息，那就呼唤一支镇静枪吧！

跟随乐队的演奏 一起High. 起来

期待度 B

NINTENDO DS

摇滚乐队3

Rock Band 3

◆MTV Games◆MUG◆预定2010年冬◆美版

继《乐高摇滚乐队》后，该系列又一款新作《摇滚乐队3》即将登陆NDS平台了。在故事模式中，玩家需要通过不懈的训练和表演，并成功举办一场场演唱会，才能让自己的乐队获得更多FANS的支持，最终成为一支顶尖乐队。游戏共收录了25首劲爆摇滚歌曲，大部分都需要玩家一一解禁。本作的系统继承自PSP平台的《摇滚乐队》，因此玩过前作的玩家都能轻松上手。游戏的玩法依然不变，仍需要在吉他、贝斯、架子鼓和话筒等乐器间切换演奏。不同的是，本作中新加入了电子琴，因此这将为玩家带来一轮新的体验。在挑战模式中，玩家可随意演奏故事模式中任何已解禁的歌曲，而且每首歌曲都可以选择5种乐器之一进行演奏，乐器不同，音轨上的音符都会不同，因此大大增强了游戏的可玩性。

（文：伊娃）



▲同以往作品一样，本作是通过按键而非外设进行演奏。



▲虽然有5种乐器，但是弹奏过程中只会随机以其中的四种同时进行。

文 翔Starry、Civily练 编 LIKY

游戏一品轩

以前小翔在玩《二之国》试玩版时就在想，吉卜力细致得令人发指的作画和久石让气势恢弘的音乐放进不怎么给力的NDS中真的是委屈他们了，当时我就在想要是在家用机上玩该多好，没想到Level-5最近真的公布了《二之国》的PS3版。面对如吉卜力动画一般的实际游戏画面，看来我怎么也得入手一台PS3了。

本辑游戏推荐

Recommend

推荐 《哈利波特》的爱好者·喜欢解谜游戏的玩家

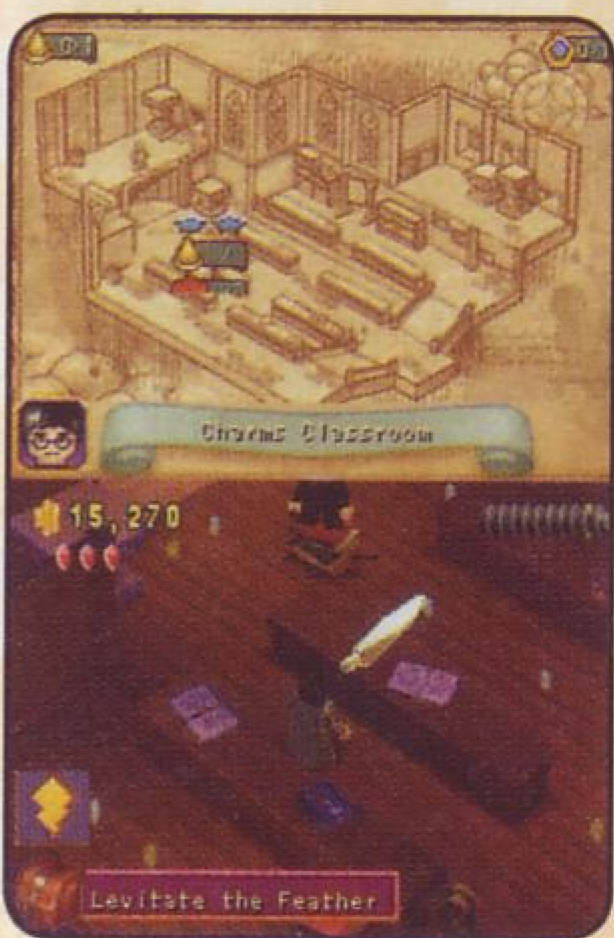
NDS	乐高哈利波特 1～4年	Warner Bros Games	A・AVG
	LEGO Harry Potter：Years 1–4	欧版	编号：5023

羽加迪姆 乐高飞来！

可别以为乐高积木仅仅是几岁小孩玩的玩具，它在欧美人心中更代表着无限的想象和创意。融入乐高风格的“《乐高星球大战》系列”游戏累积销量超过了1500万，之后乐高又携手《夺宝奇兵》、《蝙蝠侠》等推出了相关游戏。本作是“乐高游戏系列”的最新作，它根据《哈利波特》前四部电影改编而来，并登陆包括PC平台在内的所有主流游戏平台。游戏的风格与原作相比显得更加轻松幽默，这从游戏开场时邓布利多将猫错认为麦格教授的恶搞原作剧情就可以看出来。本作主要通过完成任务来推动故事的发展，游戏中黄色的星星表示发布任务的人，蓝色的星星则表示要完成的目标。游戏的剧情基本上和原作电影一样，而且在某些地方的细节表现上值得称赞，比如游戏中哈利波特在奥利凡德店买魔杖时试了几次魔杖的剧情都表现了出来。本作基本上秉承了"乐高游戏系列"的一贯特色，具有大量的解谜和收集要素。解谜方面，玩家需要利用各种魔法以及不同角色的独特能力解开谜题；收集方面，本作需要收集红积木、巫师帽等等。游戏活用到了不少触控元素，在使用魔法时，玩家需要在下屏画出不同形状的图形来放出不同的魔法。另外游戏在进行过程中还会出现诸如拼图、按顺序画圈等触控小游戏。本作依然保持了“乐高游戏系列”当中主菜单就是一个小场景的优秀传统，这次的主菜单是原作中的"有求必应屋"，在这里玩家能够选择所想要玩的章节，也可以购买各种收集品，还可以查看游戏时间和完成度等等。



▲本作的过场剧情十分幽默。



▲游戏主要通过完成任务来推动剧情。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

NDS 天使之翼 激斗的轨迹（汉化版）

キャプテン翼 激斗の轨迹

Konami	RPG
汉化版	编号：4956

世界杯的开幕，使得曾经活跃在FC时代的两款足球游戏都纷纷在最近推出了新作，一款是《热血足球》，一款则是本作。相信老玩家都对十多年前播放的《足球小将》动画有深刻的印象，本作为了增强怀旧效果，没有采用《足球小将》最新剧情，而是将故事放到了中学篇和世青篇。和以前的FC版相比，本作在各方面都得到了全方位的进化：3D的画面、各个角色的语音以及比赛时的解说都给人耳目一新的感觉。玩家在比赛前可以调整球队的战术、球员位置、阵型，还可以应用道具提高队员的能力。游戏保持了系列作品“战略足球”的风格，同时又加入了带球、切换队员等操作，给人感觉“很《WE》”。本作的汉化质量很高，而且文本和图片几乎已完全汉化，玩家不用像以前小时候那样瞎蒙着玩了。


▲本作增加了不少新的玩法。

推荐给 喜欢“战略足球”游戏的玩家・原作FANS

NDS 好想告诉你 情感培育（汉化版）

君に届け 育てる想い

NBGI	AVG
汉化版	编号：4301



▲男女主角初次相遇的气氛非常尴尬。

大受好评的少女漫画《好想告诉你》是日本漫画家椎名轻穗的作品，它细腻地描写了被人疏远的女主角认识友情和爱情、对手和朋友等各种“初次”的过程。本作以原剧本配合动画版为基础，开展了新的原创故事。游戏的剧情系统比较特别，把时间周期分为了春、夏、秋、冬四个季节，每个季节15周，玩家每周可以选择一次“花的种子”放在某个人物所在的花盆里，如果显示“叶子”，就证明可以引发出特定剧情事件。到了后期人物的数量会越来越多，但种子只能分配给5个人，所以种子的分配很大程度上决定了剧情的走向。另外本作有一个特殊的自动剧情系统，玩家可以不经过复杂的操作就可以像看电视剧一样直接轻松体验游戏剧情。本作近日由国内汉化组发布了完全汉化版，喜欢青春校园题材的玩家不要错过。

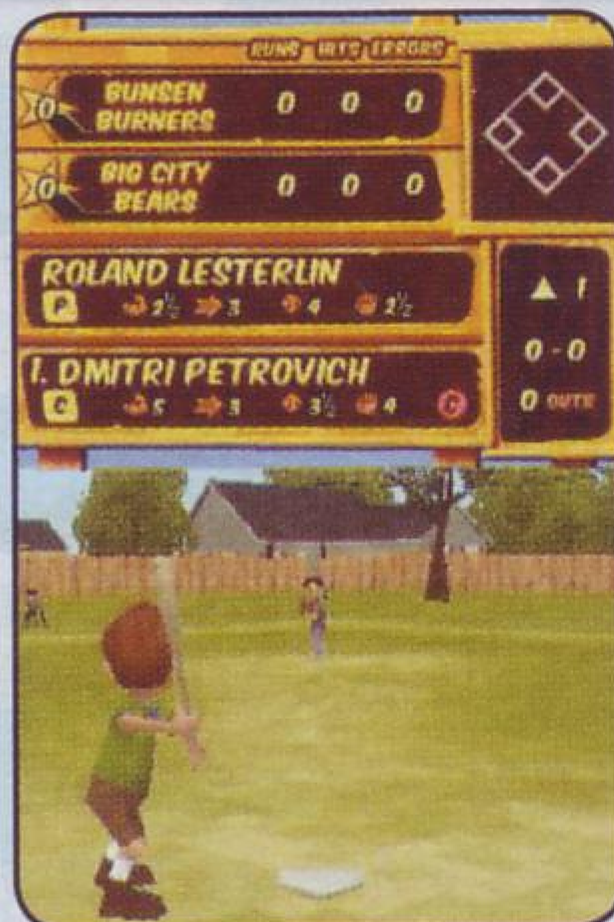
推荐给 喜欢校园风格AVG的玩家・喜欢纯爱风格故事的人

NDS 后院运动 沙地强打者

Backyard Sports：Sandlot Sluggers

Atari	SPG
美版	编号：4979

“《后院运动》系列”的第一部作品是一款棒球游戏，而近期Atari推出的《后院运动 沙地强打者》则是该系列的棒球最新作。从标题我们大概就可以猜到这是一款往娱乐方向靠拢的棒球游戏作品，游戏中不仅解说风趣幽默，比赛场地也设计得别具匠心，当球被击打到喷泉沙坑等地方时会有特定的场地规则被触发。本作中玩家主要负责打击和投球，而在此之前可以在下屏选择丰富的策略组合。如果玩家能在攻守两端熟练运用策略与技巧，那么赢得比赛的几率将会大大提高。而打击和投球以外其他的工作基本都由电脑自动完成，所以在比赛前对队伍阵容进行合理组合是很重要的一个环节。玩家除了能在快速游戏和故事模式进行游戏外，还可以在本作提供的季后赛和全垒打模式中感受到更加紧张刺激的比赛气氛。



▲仔细判断投手的投球路线，给对手致命一击！

推荐给 喜欢棒球游戏的玩家

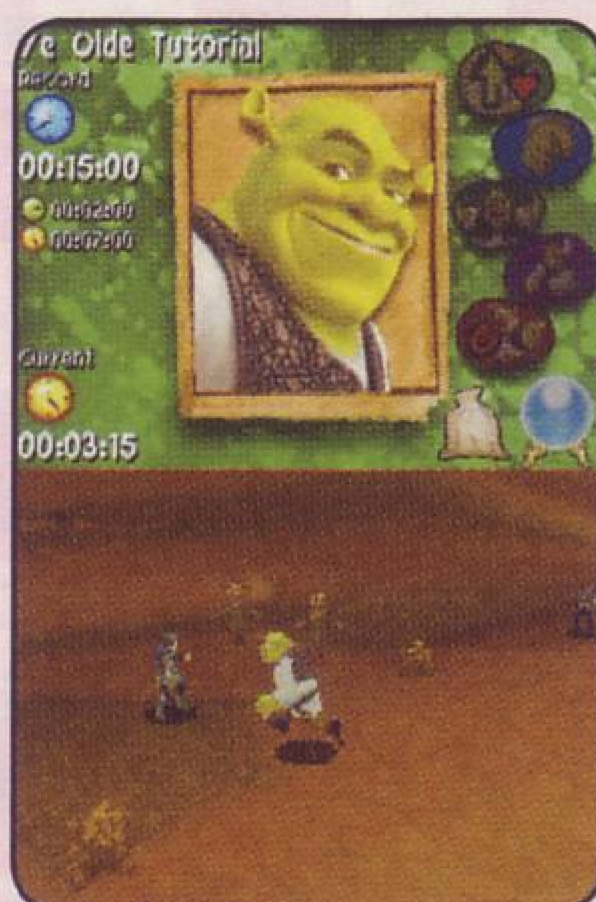
NDS 怪物史莱克4

Shrek Forever After

Activision	ACT
美版	编号：5016

本作根据5月21日在美国上映的《怪物史莱克4》电影改编而来，而原作电影也是该动画系列的完结篇。在故事上本作延续了上一集的结尾，天下太平一段时间后，某天史莱克被侏儒怪所欺骗使自己陷入了另外一个扭曲的世界里，在这个世界里侏儒怪当上了国王，而史莱克则被当成怪物追杀。本作的画面素质虽然一般，但却惟妙惟肖地还原了动画中人物的神态，游戏中史莱克的攻击动作也比较丰富有趣，除了蓄力攻击以外，史莱克甚至可以用屁股来招呼敌人。本作在ACT的基础上强调了解谜要素，游戏中很多地方都需要玩家利用地形、道具甚至是史莱克的驴子来解开谜题。收集要素在本作中也并不缺乏，玩家可以把收集到的道具组合起来提升能力或解锁新的小游戏。顺带一提，电影预定将于7月中旬登陆中国院线，影迷可以关注。

推荐给 《史莱克》的忠实粉丝·动作解谜游戏爱好者

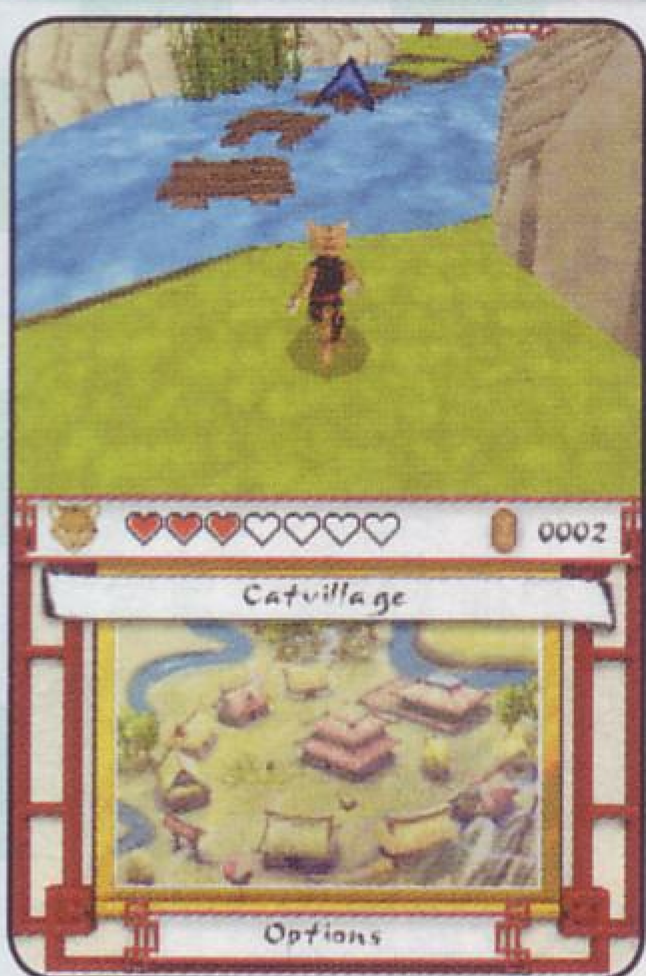


▲本作在ACT的基础上强调了解谜要素

NDS 凯之传奇DS

Legend of Kay DS

JoWood	ACT
美版	编号：5000



▲运用轻功跳过水塘吧。

《凯之传奇》是2005年在PS2平台上推出的一款充满中国风味的动作游戏，游戏当年以功夫、解谜和收集要素为卖点获得好评，而这款作品在近期被移植到了NDS上。游戏主角是一只会中国功夫的猫，他为了解救被异族入侵的村庄踏上了打倒邪恶势力的冒险之旅。本作的画面风格不禁会让人联想起迪士尼的经典动画《花木兰》，而东方味十足的音乐更是为游戏添加了一份优雅。本作的地图比较广阔，过大的场景偶尔会让人有点晕乎，还好屏幕上始终会有一个箭头给玩家提示方位。游戏为玩家提供了多种武器，每种武器都可以进一步强化，而随着游戏的进行，主角凯猫配合着高级武器的攻击会越来越有武林高手的味道。玩腻欧美硬派动作游戏的玩家不妨换换口味尝试一下这款颇具特色的作品。

推荐给 喜欢动作游戏的玩家·对中国风游戏有兴趣的玩家

PSP 必胜柏青哥★柏青嫂系列 携带版 Vol.1 新世纪福音战士 魂之轨迹

必胜パチンコ★パチスロ攻略シリーズ Portable Vol.1 新世纪エヴァンゲリオン 魂の轨迹

D3 Publisher	ETC
日版	容量：约1.6GB

柏青哥又称为爬金库、弹子机，1930年始创于日本名古屋，是在日本非常流行的博彩类游戏。本作最大的亮点是加入了《新世纪福音战士》最新剧场版《破》的场景和人设，并且本作的柏青哥软件数据基本与街机一致，可以方便玩家在PSP上玩乐和研究，然后去街机版大杀一番。游戏的基本玩法和大多数柏青哥游戏大同小异，玩家在适当的时候让三个转动的轮盘停止，然后根据得到的图案的组合规律看你是否得到奖励，而本作与众不同的地方是在传统玩法中新加入了“暴走模式”及“觉醒模式”，意在让游戏过程变得更丰富更刺激。本作虽同时推出了NDS和PSP两个版本，但由于UMD载体在容量上的优势，PSP版本还新增了一个独有的欣赏模式，在这个模式里玩家能够欣赏到剧场版中没有收录的珍贵影像及音乐。


▲画面的左边是一系列供玩家研究的数据

推荐给 想要研究学习柏青哥的人·《EVA》狂热粉丝

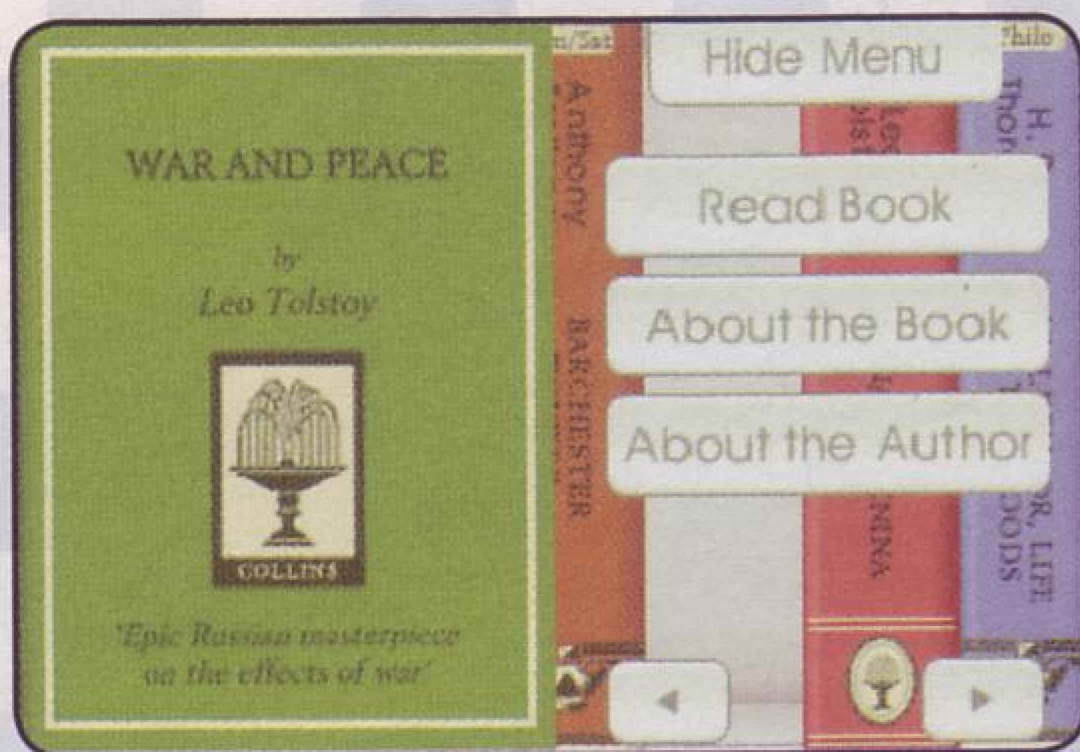
NDS

100部经典名著

100 Classic Books

Nintendo/HarperCollins	ETC
美版	编号：5012

本作是由任天堂和世界知名书籍出版商HarperCollins（出版了著名的《柯林斯英语词典》）联合发行的一款书籍阅读软件。游戏收录了100部经典名著，包括莎士比亚的《罗密欧与朱丽叶》、《哈姆雷特》、《李尔王》，狄更斯的《双城记》、《圣诞颂歌》，欧·亨利的《四百万》、儒勒·凡尔纳的《海底两万里》、《八十天环游地球》，荷马的《奥德赛》等等。你除了可以自由选择所想要阅读的书籍外，还可以通过回答几个问题来让系统为你挑选出一本书籍。在本作中，用户需要竖着拿起NDS来阅读书籍，而阅读时的翻页可以通过在触屏上左右滑动来实现。另外，本作可以通过Wi-Fi来下载新书，并且可以通过无线连接来向朋友发送试玩版或书籍。



▲想看原版名著的玩家一定要尝试本作。

推荐给 想读原版名著的人·想提高英语阅读能力的人

一品短消息

NDS短消息

●Konami出品，2007年11月发售的经典2D动作射击游戏续作《魂斗罗4》在近日发布了汉化版。游戏难度很高，还没玩过的玩家请先做好心理准备。（笑）

●花札是日本传统的纸牌游戏，关于它的一款游戏《1500DS系列 花札》在近日发布了汉化版，游戏中自带有关于花札的教程，推荐给对花札感兴趣的玩家。

●D3 Publisher出品，大受好评的益智游戏《益智之谜》续作《益智之谜2》正式发售，喜欢前作的玩家不要错过本作。

●知名恋爱游戏“《心跳回忆》系列”的最新作品《心跳回忆 女生版 第三个故事》正式发售，喜欢该系列的女性玩家不妨尝试一番。



PSP短消息

●SCEA采用《小小大星球》引擎制作的Q版风格赛车游戏《摩登全民赛车》在近日推出了官方中文版，推荐给喜欢卡丁车风格竞速游戏的玩家。

●PC平台的著名文字AVG《白色相簿2 序章》在近日汉化移植到了PSP平台，喜欢恋爱文字AVG的玩家不妨尝试本作。

●暑期来临，《我的暑假》新作也再次登陆PSP，《我的暑假2 猜谜姐妹和沉船的秘密》正式发售，该作移植自PS2，不过加入了大量的新要素。

●“DJMAX”的最新作《DJMAX 热曲》在近日发售，本作主要收录了1代和2代的人气曲目，其系统与2代大致相同。



没想到啊，2006年德国世界杯的冠军和亚军，竟然在小组赛就双双被淘汰。一些强队也在小组赛中发挥失常，这反倒使得小组赛的最后一轮充满了悬念，也格外精彩。小翔支持的几支球队都顺利地杀进了16强，期待他们有更好的表现！

于多平台发售的本作除了PS3和X360版完全相同外，其他版本的内容几乎都是独立的。NDS版的剧情与Wii版有关联，而系统则与PSP版和PS3/X360版都有个别方面的一点点类似，至于画面风格和玩法则与前年底在NDS平台发售的《波斯王子 堕落的国王》相同，王子同样是以Q版形象登场，于3D场景中进行的2D横版冒险。

文 伊娃　美编 Juxi

PRINCE OF PERSIA
THE FORGOTTEN SANDS

NINTENDO DS

波斯王子 遗忘之沙			
Prince of Persia: The Forgotten Sands			
Ubisoft	ACT	2010年5月18日	美版
1人	256Mb	29.99美元	无对应周边



游戏介绍

王子从昏迷中醒来时发现自己被困在印度的一所神庙中，失去所有记忆的王子只能眼睁睁地任凭密教僧侣们将沾有自己血液的尖刀插入石棺，随之整个神庙开始坍塌。掉入神庙深处后的王子遇见了精灵Razia，才得知自己被卷入了僧侣的黑暗仪式，他们利用精灵的力量和王子的王室血液打开了石棺，导致石棺中被封印的恶魔得以复生。

游戏共有4大章36个小关，每个章节的最后一关都会有一场BOSS战。流程中惟一的收集要素是卢比石，卢比石可用于商店提升王子的HP槽和时光倒流的能力。普通的卢比石为绿色，有些时候能从宝箱中获得红色的卢比石，每颗可兑换多颗绿色卢比石。



王子的HP需要通过收集血瓶来补充，某些敌人在被杀死后会掉落血瓶，有时也能从宝箱中获得。

实用操作

游戏支持全程触控操作，除了王子的走动和下滑是通过单击屏幕外，其他操作均需通过双击完成。双击地面王子便会翻滚，而双击高台的边缘再往前进方向滑动触控笔，王子便会攀爬上去，当在两道墙壁间进行攀爬时，交替双击两道墙壁的高处即可让王子完成如PSP版中的之字跳。如果两个平台间相隔较远，双击连接两平台的墙壁则可使用蹬墙跳来到达对岸。



攻击技巧

在敌人身上划线，王子即使用时之刃进行挥砍攻击，连续在敌人身上划线3次可发动连续攻击。跳跃到敌人头顶再点击敌人的身体即可进行压杀攻击，压杀攻击可一刀搞定一般的杂兵，对付高级杂兵时建议站在敌人面前跳

三种魔法能力

王子从精灵那里获得的时之刃拥有3种魔法能力，会分别在流程中慢慢习得。

时光倒流能力 这个魔法可以帮助王子在危机关头拯救自己，每当王子丧命时点击下屏左下角的紫色沙漏按钮即可发动该魔法能力，王子便会在死之前的安全位置复活。不过该能力有次数的限定，初期时只有3次机会，后面通过使用收集到的卢比宝石去商店进行购买升级，最高可升到5次。

减速能力 减速能力即是让时间缓慢流逝，点击下屏幕右下角的红色沙漏即可发动。该能力可使机关的移动放慢，方便王子安全度过；还可以让场景中特定的黄沙柱静止，从而变成墙壁供王子攀爬。

沙尘暴 该能力的用处非常多，不过使用的时候有着路线的限制。对于浮空的沙尘团，使用触控笔将其引到王子无法触及的机关或石门处，便可打开机关或将石门击碎。有些时候还可以在控制某些锯轮等的开关的同时发动时光倒流技能，让杂兵的跑动缓慢下来，从而借助机关将敌人搞定。



全BOSS战

第一章 本章的BOSS就是前一关中差点抓走王子的树怪，树怪会一直用巨手砸地攻击，它的手亦是弱点部位。一开始比较简单，小心躲避它砸下来的巨手即可，几次锤砸后BOSS便会蓄力，砸到地面上时手会陷进去，此时赶紧上前攻击手，如此反复几次就能搞定它了。要注意的是，BOSS蓄力砸地时一定要躲开，否则立即毙命，而且BOSS的HP越少，其锤击攻击的次数就会越多。一旦被巨手抓住的话就必须要使用触控笔其手上左右滑动才能挣脱，另外场景四周都有血瓶，而且可重复收集，要多留意王子的血槽并及时补充。



第二章 这个BOSS的攻击方式比第一个要花样得多，首先BOSS会投掷石头以及沙弹攻击王子，此时王子攻击不到它，因此注意躲避就好。一段时间后BOSS会发动黄沙漩涡，王子被卷入后就必须要迅速左右划动屏幕才有可能摆脱，摆脱后BOSS会露出大头，此时上前集中对其头部进行攻击，重复几次即可搞定。杀死BOSS后会进入控制毛驴奔跑的第三视角，途中有很多卢比石，顺着卢比石的位置一路跑下去即过关。

第三章 BOSS的形态很奇特，是一只镶嵌在花朵中的怪物，它会在快速飞行的同时不断投掷沙弹进行攻击，王子需要控制浮板左右移动来进行躲避。只要没打中王子，沙弹就会静止在空中变成沙团，因此王子可利用沙团来攻击BOSS，打中三次后BOSS会变回原形并降落到地面。最后BOSS会发动幻影技能，相继放出3个幻影分身，王子要迅速将3个分身全部击碎才能搞定BOSS。注意本场景中无血瓶供应，因此要小心谨慎。结束后仍然会进入控制毛驴奔跑的第三视角。

第四章 最终BOSS战的难度并不大。场景为环形，且墙壁上有不少平台，平台上会有血瓶，但也会有不少杂兵。BOSS的攻击力十分强，而且移动速度非常快，切不可硬拼，首先要控制王子不断奔跑，然后在遇见弓箭手时使用沙尘暴能力控制其射击BOSS，每当BOSS被射中5次后便会垂下头来，借机攻击它的头即可。



跃，这样敌人就会被王子砍翻在地，再上前补砍几刀即可。对付某些攻击频率较高的敌人时，趁其发起攻击的同时点击王子即可在防御之后自动发起大魄力反击。

玩后感

游戏的系统虽然简单，但是王子的各种攀爬动作都能很顺畅、完美地完成，各魔法能力也为游戏增色了不少，总之本作很简洁却又很到位地凸显出了系列的特色，闲暇之余可以一试。



ラブプラス+

LOVEPLUS PLUS

文 阿鲁 美编 咕噜

NINTENDO DS



深爱+			
ラブプラス+			
Konami	AVG	2010年6月24日	日版
1～3人	4Gb	4800日元	无对应周边

经过了不算太漫长的等待，《深爱+》如期降临，等大家拿到本辑《掌机王SP》的时候相信已经开始享受愉快的假期了。两个月的长假有很多事可以做，比如可以和父母一起外出旅游、和朋友一起外出旅游、带着弟弟妹妹一起外出旅游，或者是带着NDS和她一起外出旅游。

开始菜单一览	
ゲームスタート	开始游戏，选择存档后就可以正式进入游戏了。
通信	其中包括通信对话、设置或交换名片以及继承记录和通信模式的选项等。
ご当地ラブプラス	这个是需要在日本当地设置有DS Station机器的地方才使用的功能，国内玩家只有残念了。
ギャラリー	收集模式，在游戏中获得的照片、回想等都可以在这个模式里进行观赏。
オプション	调节游戏设置、声音、麦克风敏感度、删除游戏记录的地方

游戏存档的继承

作为加强版的《深爱+》是可以继承《深爱》的角色存档和收集模式（ギャラリ－）的，这个设定算是照顾到了那些和自己心爱的女友度过了一年美好时光的老玩家。虽然可以继承记录，不过继承记录的方法却不太容易，这里就为大家介绍一下角色存档和收集模式的具体继承方法。

首先，你得准备两部NDS主机，两部机器里面分别运行《深爱》和《深爱+》，这样才能通过NDS的无线通信功能将前作的记录复制到本作中。如果你还想继承前作的收集模式，那么你还必须拥有《深爱》和《深爱+》的正版卡片。下面就用官网提供的图示为大家进行讲解。



继承记录

继承的东西包括主角的各项能力数值、和女朋友的好感度、短信记录、小部分收集模式的内容、日历的履历。

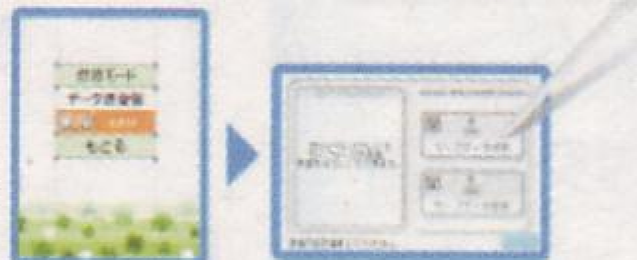
1 装载《深爱+》的机器

由开始画面选择通信→セーブデータ通信→データ引继→セーブデータ引继。

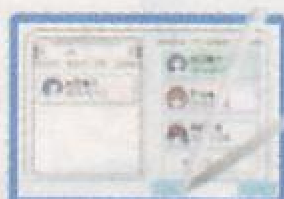


2 装载《深爱》的机器

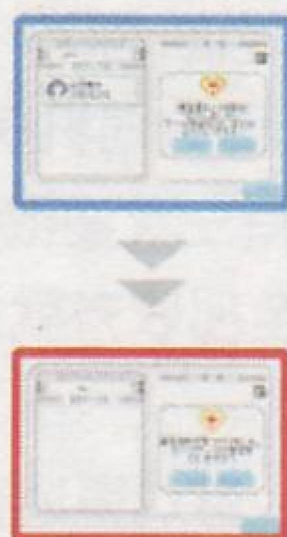
①由开始画面选择通信→データ送受信→セーブデータ送信。



②选择想继承的角色的存档，最下方的すべてのデータ为传送所有的存档



3 选择“はい”就可以开始传送存档了。



4 装载《深爱+》的机器

接受存档后要选择一个存档位置进行放置，之后系统会要求玩家重新设置主角的相关信息，已设置过的信息可以直接跳过。





继承收集模式

继承的东西包括收集模式里已开启的所有档案。

1 装载《深爱+》的机器

由开始画面选择通信→セーブデータ通信→ギャラリー完全引继，再选择两次OK后就会开始搜寻目标机器，可以等步骤2设置好后再按OK。



2 装载《深爱》的机器

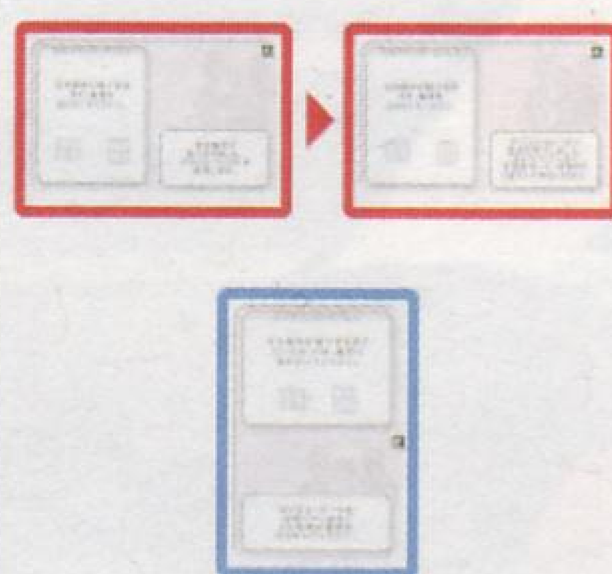
①在NDS主机的菜单画面里选择“DSダウンロードプレイ”，如果步骤1里此刻选择了OK的话很快就可以找到《深爱+》的相关信息。



②点击搜索出来的《深爱+》便可以进行收集模式的传送了。



3 机器会自动进行下载工作。



4 这样就顺利完成收集模式的继承工作了。



游戏的玩法很简单，如果是刚刚接触本作的玩家需要在100天以内完成锻炼自身能力和确定女朋友的工作，只要不断和你喜欢的女孩触发特殊剧情很快就能得到对方的告白，老玩家则可以直接继承存档。游戏的各个模式和玩法在《掌机王SP》第119辑上有详细介绍，这里就不再重复了，本次特快将着重介绍新增的要素。



名片

名片系统是本作新增的要素，在开始界面选择通信→自分の名刺，之后就可以设定自己的名片内容了。名片分为正面和背面，正面可以设定玩家的基本信息和名片的图案（デザイン变更），背面则可以设定已经获得的扭蛋（プレゼント变更）和编写信息（メッセージ编写）。名片最重要的用途是用来交换，交换名片后除了可以看到对方名片上的各种详细资料，更是可以获得对方名片上已设定过的扭蛋，想收集全部的扭蛋就必须通过这个方式来获得。





深爱扭蛋



在游戏界面选择ご当地ラブプラス→ご当地カプセル就可以进行扭蛋的抽取工作了，不过有两个前提，第一是必须已经接受女主角的告白，第二是必须在日本当地有DS Station的地方才可以进行抽取。第一次进入这个界面时会随机获得一个和玩家出生地对应的扭蛋，之后每个玩家都有三次抽取扭蛋的机会。不过本作中扭蛋的数量非常多，想要全部收齐就只有通过交换名片来达成了。

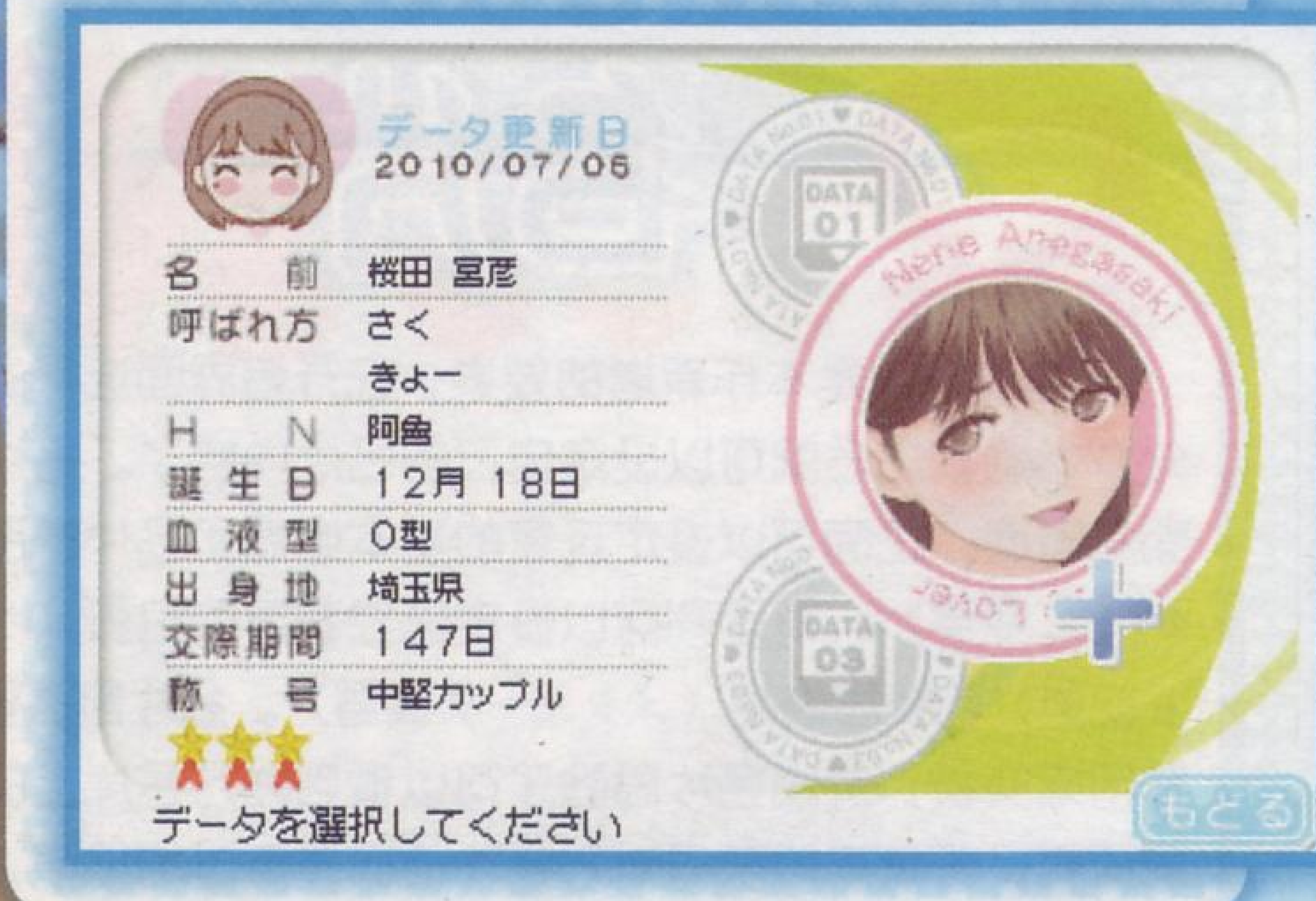
除了通过抽取和交换获得外，游戏里还有不少特殊扭蛋，这些扭蛋的获得方法需要玩家在“ご当地ギャラリー”里按照特定的顺序成功输入指令后获得，这些指令在日本各大杂志上会陆续放出资料，这里向大家放出截稿为止公布的所有特殊扭蛋的获得方法。

杂志名称	指令	获得角色
ファミ通	同时按住LR后依次输入左、上、右、上、左、下、右、下、B、A	宁宁
ゲーマガ	同时按住LR后依次输入A、B、右、右、左、左、下、下、上、上	凛子
TVBros.	按住L后依次输入B、上、下、左、右、上、下、左、右、A	凛子
月刊少年ライバル	同时按住LR后依次输入A、右、上、左、上、右、下、左、下、B	爱花

注：输入指令获得扭蛋后需要退出该界面重新进入才能再次输入指令获得其他的扭蛋。

关于亲密度

游戏里的亲密度用勋章表示，在读取存档的界面里可以看到，只要在任意模式中不断和女友约会或做出提高对方好感度的动作就会累计彼此的亲密度，不过想要将亲密度累计至一个勋章是要花费很长时间的。当勋章达到一定数量时就会开启新要素，例如亲密度达到3枚勋章时就会开启生病和吵架的事件等，“深爱模式（ラブプラス）”里和女朋友互动的内容也会随着亲密度的提高而逐渐开启，其中就包括最重要的全新迷你游戏“对战解谜球”。



热海旅游

日常生活的卿卿我我已经玩腻了?那么就去热海旅游吧，两天一夜的幸福生活等待着你。作为加强版的本作虽然增加了更多的发型、对话、事件、名片系统、扭蛋系统，甚至连深爱模式里的迷你游戏数量也增加了不少，不过本作真正要向玩家展示的其实就是这个两天一夜的热海旅游。该旅游事件每三个月可触发一次，玩家可以和心爱的女友一起游览热海的各个景点，当然最让人期待的是凌晨时的同床共枕，下面就来简单介绍一下这个事件的全过程。

事件的触发

这个事件需要在真实时间模式（リアルタイムモード）里触发，在特定的日子会收到对方提到和旅游相关的短信（本人是从7月1日开始收到和旅游相关的短信），此时系统会提示让玩家慎重回复重要短信的内容，之后接连几天都会收到类似的短信，而旅游的行程将会受到玩家回复短信内容的影响。几天之后，就可以触发玩家抽中热海旅游奖券的事件，第二天就会触发和女友约定热海旅游行程的事件，选择好时间后就可以安心等待旅行日的到来了。

旅行行程

旅游的行程和之前回复的短信内容有关，在旅游当天的8点左右进入真实时间模式就会出现"旅行へ行く"的选项，选择之后就将进入两天一夜的旅行模式。一旦开始旅行后，在两天的时间内玩家就只能进入真实时间模式了，旅行途中每过一段时间就会触发事件，和女友增加好感度的机会非常多。在没有事件的时候，玩家也可以和女友对话，在各种地方和女友进行对话这可是在"深爱模式"里没法办到的事。

由于触发事件的时间暂时还不明确，因此需要玩家在两天的时间里都时刻关注，在进入旅行之前请确认自己接下来两天没什么重要的事情处理，当然最重要的是一定要保证充电器能正常工作。



夜宿

这算是旅行的高潮部分，凌晨时，玩家就会和女友同睡，此时的女友采用高画质CG来表现，华丽程度是平时的劣质3D画面无法相比的。玩家可以抚摸女友的头部或手部来增加好感度，当好感度增加到一定程度时就会触发特定的剧情，之后女友就会睡着，不过睡着的女友会说梦话，玩家可以利用麦克风来逗她说话。经过一定时间后（大概1至2个小时）可以将女朋友叫醒，之后将重复抚摸的过程，达到一定好感度后会再度触发剧情。



每次叫醒女友后，进行抚摸的时间会变长，触发剧情所需的桃心数量会增加，当然触发的剧情也越来越……所以除了要保证充电器的正常运作外，玩家自己也需要有足够的精力才行，相信对于许多玩家来说这一定是个不眠之夜。



虽然本人并不沉迷这游戏，不过热海旅游确实不错，晚上的同宿更是让人兴奋，要是游戏全程都用这种高质量CG来展现，恐怕就算是我这种理性的人也会沦陷。本作增加的东西很多，而且亲密度的提升感觉比前作慢了不少，因此想要达成最高亲密度可不是短时间能达成的任务，估计这次会有更多的人沉迷了……



手持零剑将敌人一刀两断！赤色英雄归来！

NINTENDO DS

洛克人ZERO合集

ロックマン ゼロ コレクション

Capcom	ACT	2010年6月10日	日版
1人	512Mb	4190日元	无对应周边

“《洛克人ZERO》系列”在GBA平台可以说是数一数二的硬派动作游戏。以“《洛克人X》系列”为基础延伸展开的故事，系列一贯的高难度以及ZERO近身刀光剑影的爽快感，至今依然让无数玩家津津乐道。本作除了一口气收录GBA上全系列四款作品外，还加入一些迎合新玩家的元素，现在我们就来再度感受一下赤色英雄的魅力吧。







文 酷洛洛 美编 咕噜

模式介绍

イージーシナリオモード（简易剧情模式）

新加入的模式，这里将《洛克人ZERO》1～4代串联在一起展开，让玩家扮演ZERO经历从1代苏醒到4代最终决战的传奇故事。此外该模式对原作难度进行降低，游戏刚开始便在全要素基本收集完毕的状态下进行，只能使用一个存档。

セレクトモード（选择模式）

可以随意选择《洛克人ZERO》1～4代来进行游戏，除了对部分细节作出调整外，基本与原作完全一致，存档也是各自独立。

コレクション（收集模式）

包括提供玩家观赏在选择模式中出现过的插图的“がみリスト（壁纸列表）”；通过各种条件收集改造卡使用后，在《洛克人ZERO3》会出现各种效果的“かいぞうウカード（改造卡）”；以及最后收录登场游戏角色特写的“キャラクターカード（角色卡）”。



与GBA版细节上的差异

· 游戏全篇背景音乐、效果音以及语音效果增强。

· 部分大型BOSS受到攻击会根据受损部位局部闪烁，过去是全身闪烁。

· 随着ZERO手上武器的不同，下屏幕会显示ZERO手持对应武器的插图。

· 《洛克人ZERO2》部分取消GBA版的对战模式。

· 《洛克人ZERO3》部分以收藏模式中的改造卡代替GBA版的联动实物卡。

· 《洛克人ZERO3》部分取消GBA版与《洛克人EXE4 红日·蓝月》的联动效果。

· 《洛克人ZERO4》最终BOSS第二形态的EX技能颜色改变，性能相同。

简易剧情模式中各代特征



洛克人ZERO

·电子精灵全收集，因此HP上限封顶、各能力值达到最高，受到敌人攻击时伤害基本为1。
·所有武器入手时等级均为最高。
·能量罐初始全满。
·重新挑战次数无限。
·EC初始值为999。
·初始即可用按键指令使出蓄力攻击。



洛克人ZERO2

·电子精灵全收集。
·所有武器入手时等级均为最高。
·能量罐初始全满。
·重新挑战次数无限。
·GBA版部分关卡的敌人没有出现。
·初始即可用按键指令使出蓄力攻击。



洛克人ZERO3

·电子精灵全收集。
·所有武器入手时等级均为最高。
·初始2个能量管。
·初始剩余重新挑战次数为9。
·初始即可用按键指令使出蓄力攻击。



洛克人ZERO4

·初始关并没有安装电子精灵，完成之后可以使用所有精灵。
·全装甲部件。
·初始即可用按键指令使出蓄力攻击。

全武器指令蓄力招式表

在简易剧情模式中可以直接通过按键指令使出武器蓄力招式而无需蓄力，而选择模式中玩家需要满足一定条件才能使用。

按键	蓄力招式	对应作品
↓→+爆击枪	半蓄力爆击枪	全作品
↓→↓→+爆击枪	全蓄力爆击枪	全作品
→↓+光剑	蓄力光剑	全作品
→↓→+长矛	蓄力旋转矛	ZERO1
↓→+盾	蓄力飞盾	ZERO1～3
→↓→+锁链矛	蓄力旋转矛	ZERO2
↓→+回旋拐	蓄力反冲回旋拐（前方向）	ZERO3
→↑+回旋拐	蓄力反冲回旋拐（上方向）	ZERO3
→↓+回旋拐	蓄力反冲回旋拐（下方向）	ZERO3
↓→+盾	旋转盾	ZERO3
↓→+拳	蓄力拳（前方向）	ZERO4
→↑+拳	蓄力拳（上方向）	ZERO4
→↓+拳	蓄力拳（下方向）	ZERO4

关于《洛克人ZERO3》的改造卡系统

如果是GBA《洛克人3》的玩家，应该知道当时这款游戏是与实体卡片有联动的，利用当时GBA的外置读卡器周边“カードeリーダー+”读取当时发售的《洛克人3》改造卡包，与游戏进行联动可以发挥各种不同的效果，例如标题画面改变，ZERO能力提升等。为了让玩家更好地重温本作，在《洛克人ZERO合集》只需要通过特定条件就可以把这些原本是实体的卡片登录至收集模式中。获得这些卡片的条件并不复杂，只需将选择模式中的各款《洛克人ZERO》通关就可以集齐。使用方法为选择卡片后点击下屏幕左下的按钮，当显示“ON”时则表示生效。







▲如这张卡片的效果为使用回旋拐时攻击力上升3点。



玩后感

本作将GBA上4款《洛克人ZERO》原汁原味地搬到NDS上，对老玩家来说可谓可喜可贺，即使你错过某一两作，也可以在这里补完ZERO的英雄轨迹。至于新加入的简易剧本模式，在“官方金手指”的强大光环照耀下既使不擅长这类硬派动作游戏的玩家也能遇神杀神，因此也推荐给初接触该系列的玩家。

THE KING OF FIGHTERS



文 乌冬　美编 Juxi

"大蛇篇"在整个"《格斗之王》系列"里一直有着很高的人气，为了纪念NEOGEO诞生20周年，SNK Playmore推出了这款合集，里面包含了《KOF '94》～《KOF '98》这五款大蛇篇作品。下面就让我们一起来回味一下这些昔日的经典吧。



PLAYSTATION PORTABLE

格斗之王 携带版 '94～'98 大蛇之章

ザ・キング・オブ・ファイターズ ポータブル '94～'98 チャプター・オブ・オロチ

SNK Playmore	FTG	2010年6月24日	日版
1～2人	5040日元	无对应周边	

各作品特点

KOF'94

操作	
移动	←/→
前踏步	→→
后踏步	←←
跳跃	↖/↑/↗
下蹲	↙/↓/↘
轻拳	□
轻脚	×
重拳	△
重脚	○
投技	近距离△/○
回避	□+×
重击	△+○
蓄气	△+□+×
挑拨	远距离△

从系列第一作开始，《KOF》就采用多人组队对战制，到《KOF'99》之前，一队的成员数量为3人，队伍成员轮流上场，三人都被打倒就算失败。在画面的下方有一条气槽，被攻击或同时按下△+□+×时可以累积，累积满可以使用超必杀技，另外当体力低于一定程度时血量槽就会闪烁，这时还可以无限制使用超必杀技。



KOF'95

操作	
移动	←/→
前踏步	→→
后踏步	←←
跳跃	↖/↑/↗
下蹲	↙/↓/↘
轻拳	□
轻脚	×
重拳	△
重脚	○
投技	近距离△/○
回避	□+×
回避攻击	□+×后任意攻击键
重击	△+○
蓄气	△+□+×
挑拨	△+×

和前作一样，《KOF'95》也是采用3人组队系统，不过不同的是可以自定义队伍的成员，在进入选人画面时会有是否使用自定义队伍的提示，选择YES即可将自己喜欢的任意3位角色组成队伍了。系统方面，增加了新的回避攻击动作，使连续技变得更加丰富。



秘技 选人画面中选择自定义组队，接着按住Start键，顺序输入↑+×、→+△、←+□、↓+○，指令成功后便可以选择中BOSS草薙柴舟和最终BOSS卢卡尔了。

KOF'96

本作在动作方面有不少变化，使得攻防节奏有了大幅度的提升。首先是取消了前两作的站立式的回避动作，改为了结合方向键的翻滚回避；前踏步变更为前冲；跳跃根据按键的力度和输入方法分为大、中、小三种。另外部分角色可以使用不止一种的必杀技，并且当血量低于一定程度闪烁并且气槽处于MAX状态时，还可以使用威力更大的MAX超必杀技。

操作	
移动	←/→
前冲	→→（按住）
后踏步	←←
跳跃	↖/↑/↗
大跳	↙、↗/↘、↖
下蹲	↙/↓/↘
轻拳	□
轻脚	×
重拳	△
重脚	○
投技	近距离△/○
回避	←/→□+×
重击	△+○
蓄气	△+□+×
挑拨	△+×



KOF'97

本作最大的变化，就是根据角色的蓄气方法将操作分成了Advanced和Extra两种操作模式。Advanced模式为以《KOF'96》为基础改良后的操作方法，气槽变为攻击对手时自动累积，最大可积累3条，每发动一次必杀技都需要消耗1条，另外按下△+□+×可消耗1条气槽进入爆气状态，这时使用超必杀技会变为MAX超必杀技。Extra模式为传统的《KOF'95》式操作方法，不过没有回避攻击，并且跳跃动作也没有大、中、小之分。

操作	
移动	←/→
前冲（AD模式）	→→（按住）
前踏步（EX模式）	→→
后踏步	←←
跳跃	↖/↑/↗
大跳	↙、↗/↘、↖
下蹲	↙/↓/↘
轻拳	□
轻脚	×
重拳	△
重脚	○
投技	近距离△/○
回避（AD模式）	←/→□+×
回避（EX模式）	□+×
防御回避	防御中←/→□+×（需消耗气槽）
重击	△+○
防御反击	防御中△+○（需消耗气槽）
爆气（AD模式）	△+□+×
蓄气（EX模式）	△+□+×
挑拨	Start

秘技 选人画面时按住Start键，并顺序输入←→←→←→、（△+□），指令成功后可选择暴走八神庵。选人画面时按住Start键，并顺序输入↑↓↑↓↑↓、（×+○），指令成功后可选择暴走雷欧娜。暴走雷欧娜出现后，按住Start键，并顺序输入↑←↓→↑↓、（△+×），指令成功后可选择里版的七枷社、夏尔米和克里斯。选人画面时按住Start键选择草薙京，草薙京会变为《KOF'94》版。

KOF'98

系列集大成之作，收录了过去作品中的大部分角色，基本系统则来自《KOF'97》，并做了一定的调整，平衡性更佳。主要改变有Advanced模式使用MAX超必杀技后爆气状态会自动解除，每倒下一名队员，下一位队员的可累积气槽都会增加1个。Extra模式的跳跃动作有了大、中、小之分，并且恢复了回避攻击，和Advanced模式一样，队员倒下后下一位队员气槽也会有所变化，Extra模式为蓄气的时间缩短。

操作	
移动	←/→
前冲（AD模式）	→→（按住）
前踏步（EX模式）	→→
后踏步	←←
跳跃	↖/↑/↗
大跳	↙、↗/↘、↖
下蹲	↙/↓/↘
轻拳	□
轻脚	×
重拳	△
重脚	○
投技	近距离△/○
回避（AD模式）	←/→□+×
回避（EX模式）	□+×
回避攻击（EX模式）	□+×后任意攻击键
防御回避	防御中←/→□+×（需消耗气槽）
重击	△+○
防御反击	防御中△+○（需消耗气槽）
爆气（AD模式）	△+□+×
蓄气（EX模式）	△+□+×
挑拨	Start



秘技 选人画面时按住Start键选择草　京、特瑞、安迪、东丈、不知火舞、坂崎良、罗伯特、坂崎由莉、比利、七枷社、夏尔米、克里斯和卢卡尔，可使用他们的里版。





玩后感

虽说作品出发点是很好，不过内容却完全没有诚意，游戏部分照搬街机，菜单和画廊模式就沿用家用机版，真不愧是"完全移植"。看到像本作这种素质的游戏，真是不难理解《KOF》为什么在近几年会每况愈下了。

DISNEY · PIXAR

TOY STORY 3

推荐度 B

本作是根据同名电影改编的动作游戏，玩家需要操控众多玩具完成各种冒险，最终使失散的玩具们重新相聚。本作的操作门槛不高，对各角色的还原度堪称完美，喜欢电影以及对这种轻松风格的游戏有爱的玩家都应该尝试一下。

文 伊娃 美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

玩具总动员3			
Toy Story 3: The Video Game			
Disney	ACT	2010年6月15日	美版
1人	29.99美元	无对应周边	

POCKET HALO 光环视频收录

剧情模式

游戏的主模式，玩家需要操控不同的角色沿着五角星的分布路线进行冒险，跳跃和攀爬是主要的动作要素。本模式中没有命数的设定，如果不小心从高处掉落或是被人类发现，则自动从上一个记录点开始。

冒险过程中，但凡场景中有人类，都会有一小段的潜行模式。当画面右侧的人物图标显示为红色时，表示此时正处于人类的监视状态，切不可行动，否则被发现后就要回到上一个记录点；当图标变为绿色时，则可安全行走并及时到达下一个蔽体。

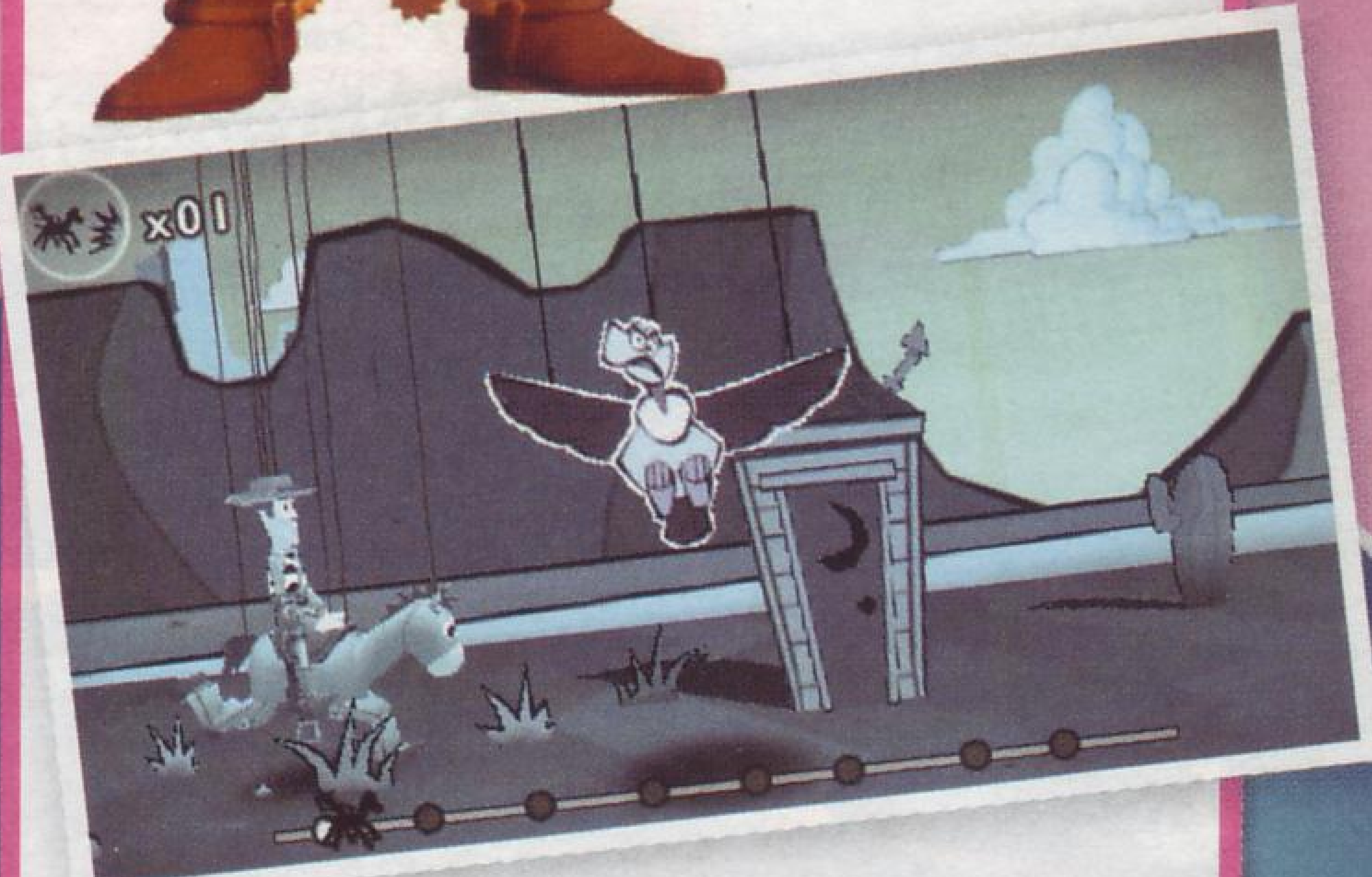
操作		
	滑杆	角色移动
	□	攻击
	○	特殊动作
	×	跳跃（连按两次为二段跳）
	L/R	调整视角
	↑/↓	场景提示



木偶剧与星际使命



木偶剧是以胡迪为主角的冒险模式，完成剧情模式的第四个关卡后即可解禁。而星际使命则是以巴斯光年为主角的冒险模式，完成剧情模式的第三个关卡后即可解禁。这两个模式的操作都很简单，关键操作就是跳跃，且十分讲究技巧。另外，在这两个模式中都会有敌人出现，除了近身攻击，在星际使命模式中，巴斯光年还可以发射激光攻击。需要注意的是，巴斯光年有命数限定，用尽后该关卡就得重新开始，不过破坏场景中的储罐便有机会获得生命补充，但是要注意，储罐中也会藏有炸弹，发现后必须立即远离。



简要攻略

本作的剧情模式中有两种收集要素：一种是五角星，大多散落在冒险的路线上，还有的隐藏在字母盒中，全部集齐不是难事；另一种是隐藏在特殊地点的特殊物品，大部分都隐藏在不被人注意的地点，收集起来难度不低。另外，每个关卡都还有一个特殊目标，特殊物品的收集以及特殊目标的完成都会影响到最终的关卡完成度，下文即是针对这两点的简要攻略。

第一关 Western Playtime

特殊物品：8条铁轨
特殊目标：破坏30个木桶

本关只是熟悉操作的上手关卡，而且路线单一。8条铁轨全部都隐藏在木桶中，所以只要沿途不要错过任何一个木桶就能完美过关。

第二关 Operation Phone Call

特殊物品：8个灯泡
特殊目标：关闭两扇窗户

灯泡的位置： 电视机后面、房门右边柜子的第一层抽屉中、床上的蓝色盒子里、通风管道尽头的墙壁中、潜行模式的途中有2个（紫色沙发旁和门后）、最后一个房间的地上有2个（分别在小板凳和椅子下）。

窗户的位置： 在第一个房间里，拉开红色书桌的抽屉，借助抽屉中的弹簧网跳到上方即可关闭第一扇窗户；进入通风口之前，在画框处可跳到第二扇窗户上。

第三关 Keep Cool!

特殊物品：8个泡泡环
特殊目标：破坏钥匙串

泡泡环的位置： 鼠夹旁的通风口中、被保龄球追逐后的终点处、保龄球落地处的纸箱中、借助集装箱打开右边柜子的门、通风管道尽头的弹簧旁、通风口出口的右上平台、厨房里没有柜门的柜子中、灶台旁水果盘的后面。

钥匙串的位置： 由红色滑板处出发，会发现架子上挂着的一串钥匙，按○键便会使其掉落，随后回到地面加以破坏即可。

第四关 Family-Minded

特殊物品：8个纸风车
特殊目标：攀爬6幅墙画

纸风车的位置： 走廊的柜子上、楼梯下的通风口中、客厅里棕色沙发的后面、壁炉右边的通风口中、餐桌旁的柜子里（需要借助小板凳打开柜门）、白色柜子右边的小桌子上、弹簧落地处的储物柜里、通风管道中鼠夹旁的通风口里。

墙画的位置： 走廊的柜子上有两幅、楼梯下的储物柜上方、爬上书架后的途中、客厅里棕色沙发后的墙壁上、房门右侧的墙壁上。

第五关 Trouble In The Caterpillar Room

特殊物品：8个水果
特殊目标：滚落3个玻璃罐

水果的位置： 起点的桌子下、从起点的桌子上往左后弹簧的落地处、通风管道的尽头、第二个房间起点的桌子下、壁橱上的微波炉里、通风管道的尽头、第三个房间地上的木盆旁、棕色沙发左边的柜子里。

玻璃罐的位置： 从起点的桌子上往左、第二个房间里水池右边的桌子上、第三个房间里棕色沙发左边的柜子上。

第六关 Goodbye Woody

特殊物品：8架纸飞机
特殊目标：赶走8只鸽子

纸飞机的位置： 马桶左边的柜子里、马桶右边的柜子里、屋顶的窗户上、管道旁的通风口里、纸箱上方的通风口里、有三个纸箱的平台上的其中一个纸箱后面、庭院里保龄球旁、绿色盆景后。

鸽子的位置： 屋顶的起点不远处、屋顶窗户的第三层、屋顶的蒸汽孔旁、有三个纸箱的平台上、一路往上攀爬会相继遇上4只鸽子。



第七关 Strawberry Smells

特殊物品：8块拼图

特殊目标：滚动5个玩具球

拼图的位置：房间中央的粉色凳子上、绳子正下方的柜台上、第三个房间桌子下的积木中、进墙洞后右边的墙壁中、小桌子下方的通风口里、从架子上沿着横杆爬行的途中、红色纸箱左边、储物架的最右边。

玩具球的位置：左边的椅子、右边的桌子上、从第二个房间到第三个房间的途中、婴儿房的木箱上、从架子上沿着横杆爬行的途中。

第八关 Find The Computer

特殊物品：8张蝴蝶卡片

特殊目标：挤压8支颜料管

蝴蝶卡片的位置：白色柜子旁的通风口里、蓝色纸箱里、通风管道中电闸开关旁的通风口里、通风管道出口处的电闸开关上方、水池的对面、壁炉附近窗户的下面、电脑房的方桌下，由灶台跳上方桌，再往右二段跳。

颜料管的位置：地板的左右和中间共有3支、花园入口处的左边、水池对面的地面上会相继遇上2支、壁炉左边、电脑桌下。

第九关 Eye In The Sky

特殊物品：8块动物积木

特殊目标：踩落6块钢板

动物积木的位置：书桌的柜子里、电闸下方的通风口中、风扇后面的通道尽头、中间的小通道中、有探头的走廊地面上、沿着走廊前进的路上、红光探照区域内（需关闭电闸才能获得）、出口的长椅旁。

钢板的位置：从天花板落地后的地板上（轻踩即会脱落）、从高台上进入通道并关闭电闸后的区域中共有5块钢板。

第十关 Rodeo Rescue!

特殊物品：8顶帽子

特殊目标：扳掉5块红积木

帽子的位置：起点的右边平台上、长凳上、沙发上、木架下的地面上、出口的墙边、壁炉中、收银机的抽屉里、借助弹簧器跳上平台。

红积木的位置：由起点的地面往左走，会看见一面高大的积木墙，5块红色的积木全都在上面，爬上去扳掉即可。

第十一关 City Dump

特殊物品：8朵红花

特殊目标：零失误过关

红花的位置：破坏废弃车轮旁的字母盒、第二枚螺丝钉的左边、第3～8朵全部都在路线两边的字母盒后面。

过关条件：本关的场景路线单一，但是有时间限制，如果途中没有一次失误的话才能过关。

第十二关 The Claw!!!

特殊物品：8块积木

特殊目标：角色的切换次数不超过50次

积木的位置：操控中间的外星人往回走、第三个场景中操控左右边的两个外星人前进会各遇见1个、第四个场景中的阀门前操控左边的外星人前进、接着操控中间的外星人到达阀门的开关处、再操控右边的外星人进入阀门、第五个场景中的第二个喷气孔处操控左边的外星人跳上左侧的齿轮、再操控右侧的外星人前进。

过关条件：本关属于解谜关卡，难度颇高，玩家要分别操控三个外星人单独行动来进行解谜，因此需要在外星人之间进行不断的切换，只要切换的次数不超过50次即可达成目标。

第十三关 Back Home

特殊物品：8张贴纸

特殊目标：零失误到达咖色卡车处

贴纸的位置：载有木桩的卡车上、黄色卡车的爬梯上、玻璃车厢的卡车外沿、载有火箭模型的卡车车头、车轴旁边、咖色卡车的车尾、咖色卡车的车顶、最后一辆卡车内部的通风口旁。

过关条件：本关需要在几辆疾驰的卡车间切换跳跃，速度非常快，必须要掌握好跳跃时机。倒数第二辆是咖色的卡车，只要在零失误的情况下顺利到达，则可成功过关。

玩后感



游戏的流程不短，且冒险过程刺激惊险，令人印象最深的就是游戏关卡的设计，巧妙地把大家熟悉的电影场景转变为玩具们冒险大舞台，独具匠心。个人感觉游戏的难度太低，且穿插的解谜环节屈指可数，对于大多数玩家来说基本没有挑战难度。

助你畅游购机新时代

淘宝网购机黄金眼

专题企划 SPECIAL FEATURE

高考结束了，中考也结束了，不过这些都不重要。重要的是快乐的暑假终于来到了！

时间多起来了，想出去旅游的出去旅游，想宅在家的宅在家，各种各样的娱乐方式成了释放半年以来压力的最好方法。喜欢远足的朋友，为了消遣路上的寂寞，一定会带一台掌机在身上吧；玩家们在难得的假期里，也一定会选择玩一些自己喜欢的游戏吧；同样，游戏机市场也迎来了夏季首批购机热潮。

由于各种各样的原因，比如某些小城市没有电玩店，或者没有好口碑的电玩店，又或者不知道该去哪里买，又或者干脆是懒得出门，从而让很多玩家选择了网购，像淘宝店之类的网店成了他们的首选。比起晒着太阳到处跑，挤得汗流浃背地跑到电玩店买游戏机，网购确实要舒服和方便很多，只需要动动鼠标，就可以吹着空调、吃着冰欺凌在家里舒舒服服地等快递员送货上门。但毕竟网购不能亲自挑选，不像上门购买那么直观，还要考虑买回来后商品出现质量问题该怎么办，如何保修，所以还是有一定风险的。一打开淘宝，就能看到形形色色的电玩店，从地区、店铺风格、商品配置，价格都各不相同，到底哪些店铺能买到既称心如意、又能享受到优良售后服务的游戏机呢？哪些店铺不可光顾，以免上当受骗的呢？我们将在本篇专题里就这个新时代的购机方式进行探讨。

文 书记 编 酷洛洛 美编 澄香

首先要学会辨认一家淘宝店的好坏

国内游戏机销售这一行跟其他行业有所不同，而个中原因相信各位都心里有数。除了神游代理的任氏机型（神游GBA、iDSL、iDSi等），国内的游戏机大多为水货，不能像正规商品那样可以选择去商城网购，因此我们需要自己擦亮眼睛逐一筛选。

淘宝上衣服鞋裤之类的商品，同样的东西价格可能相差100甚至更多，这是由于渠道或者定价不明确造成的。不过同样的情况却不会出现在游戏机市场，以PSP为例，官方发售价是规定好的，全国各地的批发商拿货价都差不多，只会存在一些运费和地区的差异，但是幅度一般不会超过三、五十块。所以全国的游戏店在主机和主要配件方面成本都是差不多的。但是当你打开淘宝，在商品搜索栏内键入PSP再点击搜索，你会发现不同的店差价甚至高达200元以上！这又是为什么呢？下面笔者就从多个方面为你解开这个疑问，为各位网购掌机排忧解难。

关于一些表面现象

相信各位玩家在买游戏机和配件的时候，都会考虑以下几个因素：信誉、质量、价格。那么，当你点进一家电玩店的时候，你通常会通过哪几个方面来观察显示器前的店铺是否是一家好网店呢？

1.信誉度，从心、到钻石、到皇冠的图标能让你第一眼就对这个店有很直观的印象，所以一般网店都会在标题中标出“双皇冠”“三皇冠100%好评”、“皇冠信誉”之类的词条。

2.好评率，这个数字其实不太直观，当你看到99%这个数字的时候，也许你会认为这已经很高了，酒精都还没100%浓度的呢。但事实上，如果一家四钻的店铺是99%的好评率的话，也就意味着它有至少20个以上的中差评；如果是一家皇冠店，则至少有100个以上，这么多中差评的数量是很恐怖的，也难怪频频出现淘宝店主要求顾客改差评的纠纷。

3.官方认证，比如“如实描述”、“30天维修”、“七天退换”、“某商家联盟”等等，这些也能让你对这个网店的规模和专业程度有一定的了解。

4.相信没人买东西不看店面，不看价钱，商品报价、店铺装修风格、商品种类等因素也会对挑选店铺起到很大影响。

但有时候上述特征不一定就是我们所想象的那样，表面现象的背后可能存在猫腻哦！

信誉度

首先我们先来说说信誉度，很多人都会觉得拥有几个皇冠的店铺一定就比几颗钻石的店要好，然而这里忽略了其他一些因素，导致部分玩家会盲目地认为“人家是皇冠信誉，应该不会有问题”，其实现在皇冠店早已经泛滥，淘宝的信誉是可以人为炒作的，想刷一个皇冠店只需要几千块（只要有钱根本不是什么难事）。因此信誉度只能徒当参考而已，并不能太当真。具体要仔细看看：

1 **这个店的信用评价，看看是否100%实物交易，因为有很多店铺前期是用从充值卡等虚拟物来冲信誉的。**

2 **交易内容是什么，因为很多店是用几元钱的盗版游戏碟来冲信誉。**

3 **具体的评价内容是什么，如果连续几个默认好评，还是同名或匿名的，排得整整齐齐，还尽是拍的主机类商品，那多半是炒**

一、炒作截图实例

好评！[2010.06.07 21:31:53]	买家：l1	【PSP2000/PSP3000用原装耳机线控（改版）...	70.0元
好评！[2010.06.07 21:31:44]	买家：l1	【SONY原装EX-082 入耳式】可套PSP线控使...	70.0元
好评！[2010.06.07 21:31:38]	买家：l1	【PSP2000/3000用视频色差分线 】	30.0元
好评！[2010.06.07 21:31:30]	买家：l1	SONY原装16GB高速红棒MX速/PSP原装记忆棒/PSP16G原...	590.0元
好评！[2010.06.07 21:26:23]	买家：nab	WII 强劲体感运动套装	95.0元
好评！[2010.06.07 21:26:16]	买家：nab	全新原装WII Motion Plus 强化手柄传感器体感器W...	120.0元
好评！[2010.06.07 21:26:08]	买家：nab	动感双雄豪华10合1套装	138.0元
好评！[2010.06.07 21:26:00]	买家：nab	北通“双子座”-WII双电双充套装	78.0元
好评！[2010.06.07 21:25:51]	买家：nab	【WII 原装左右手柄】	280.0元
好评！[2010.06.07 21:18:52]	买家：yen	=皇冠=【 SONY PSP GO 16GB 】白色值价可得8款...	1625.0元

▶这种就是比较明显的炒作了，整整齐齐的默认好评，拍的链接也是一次性几台主机，那么多有钱人？一次买三台，还连续来，好吧你们都是大款都是来炫耀的。

二、盗版碟冲信誉

买家：duzhao_1129	：XBOX360游戏 尼尔：完全形态	2.3元
买家：duzhao_1129	XBOX360:XBOX360游戏 波斯王子 遗忘之砂	2.3元
买家：duzhao_1129	XBOX360游戏 心灵杀手	2.2元
买家：duzhao_1129	XBOX360游戏 荒野大镖客：救赎 2.3	2.3元
买家：duzhao_1129	XBOX360游戏盘360游戏碟 皇牌空战6:解放的战火	2.3元
买家：duzhao_1129	XBOX360游戏正当防卫2	2.3元
买家：leipengrr	XBOX360神鬼寓言2年度最佳游戏版 Fable2	3.0元
买家：leipengrr	XBOX360游戏碟游戏盘 战争机器2年度特别版	3.0元
买家：leipengrr	XBOX360游戏 街头霸王4 Street Fighter ...	3.0元
买家：leipengrr	XBOX360游戏 战争机器1中文版 Gears Of W...	3.0元

▶这种是靠卖盗版碟等小东西冲信誉的，靠这样冲起来的店虽然不能说他炒作什么的，但其信誉度的说服力是在不够啊。

好评率

然后我们就要去看看网店的好评率，这个是非常重要的。之前已经提到了这个数字不是很直观，很容易给人一种“这店也许还不错”的假象，其实当看到不是100%好评的店的时候，一定要提高警惕：虽然淘宝有一部分刁钻的顾客，但绝大部分还是很好的，不会随便乱给人中差评。这时候就一定要点进信用评价里面去好好看看，点开中评和差评的交易，仔细读一下给差评的理由以及店家所给出的解释。

99.69%信用量

会员信用
服务承诺：
已交保证金，加入消费者保障服务
累计信用：
好评率：99.69%

举个实际例子吧，看起来99.69%貌似已经挺高了，但实际上用买家信用量取乘以（1-99.69%），得到的中差评数量还是挺恐怖的。

实际的差评数量

中评	差评
29	17

看，有没有被吓到呢？是不是跟第一眼的感觉完全不同呢？

官方认证

接下来让我们看看官方认证。许多游戏店都会打出所谓的“30天维修”、“如实描述”等承诺来吸引顾客，其实不内涵地说，这些对于电玩店根本就没有任何的意义。一般来说保修期超过了30天的，具体是否如实描述那也不是淘宝说了算的。“七天退换”倒是有一定的保障（不过那是在不影响“二次销售”的前提下），至于密封包装的商品，顾客拆封之后能不能退换那还真得看店家是否厚道了。这里商盟对于买家筛选还是能起到一定作用的，虽然不能看太重，但毕竟商盟也会对该店进行把关，太烂的店还是不能进的。有官方认证总比没认证的好，这也说明了这家店对于自己店铺的重视程度，而且万一出了问题你还能找淘宝讨个说法。

截图实例

大家一定要弄清楚下图几项官方认证的意思，30天维修，指的是不收取维修费用的保修，但是人为损坏并不在此范围，对某些数码产品比较实用，但对于PSP等水货游戏机来说就很难保证；7天退还也是有前提的，购买前一定要向店主询问清楚。

店铺保障服务：



卖家已提交保证金，加入消费者保障服务
卖家承诺：如实描述 7天退换 30天维修
若卖家未履行上述承诺，淘宝使用保证金进行先行赔付。
了解赔付流程

商盟截图实例

某些店入了商盟的，稍微也显得官方一点，但需要注意商盟标志的位置是在掌柜档案那里，可以点进去的，大家要注意辨认真伪哦。

所在地区：成都
收藏人气：1375
认证：
商盟：四川商盟
收藏本店铺 发站内信件
订阅本店铺 分享到江湖

▲真认证图例。

网店差价何处来？

同一个商品，不同网店的价格差距有时会比较大，这里还是以PSP为例，可以看到从1100多到2000多的都有，这又是怎么回事呢？

来给大家算笔帐吧：

全新能破解的5.03机器，现在的批发价已经涨到了1650元左右；不能破解的5.50以上系统的机器，批发价则在1100上下；游戏机这个行业的利润一般在10%左右，如此我们比较简单地算出一个标杆价：

能破解的机器，标配价格为1800左右，不能破解的机器，则为1200多。

也许有的时候会遇到降价促销什么的可能买到便宜几十块的，但是便宜太多就不太现实了。所以看价格的时候应该去看单机标配的价格，低于批发价的我们要忽略掉，不可贪小便宜。

各种报价图

商品	价格	所在地	销量
BBGAME PSP1000 95新以上原装机器，日版原装PSP1000 套餐更优惠	¥730.00 运费：15.00 折扣	广东 汕头	最近售出1件
三皇冠--口碑生活--绝版原装SONY索尼PSP2000 钢琴黑 包邮V3破解	¥1410.00 运费：0.00	广东 广州 货到付款	
PSP3000 全新原装 8G 豪华套装 完美屏破解版 特价	¥1598.00 运费：20.00	广东 深圳	
◆双皇冠◆索尼PSP3000主机超高速16G红棒优配套装破解版特价中	¥2000.00 运费：0.00	江苏 南京 货到付款	最近售出2件
完美破解 二手PSP1000 二手PSP PSP1000二手 4G/8G PSP二手	¥839.00 运费：5.00	上海	最近售出1件

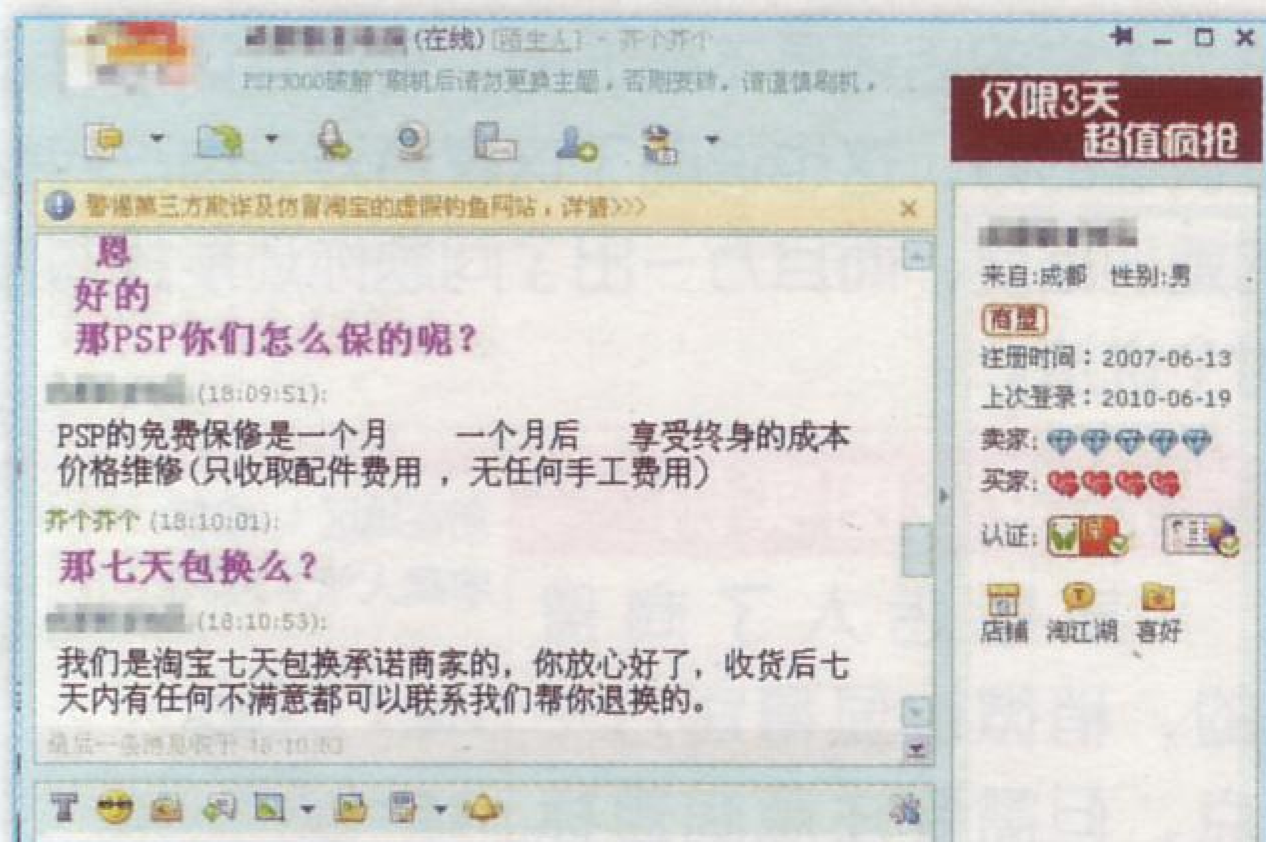
▲差距很大吧，所以大家一定要擦亮眼睛仔细记鉴别咯。

一些容易上当受骗的地方和解决办法

如果说你选择了一家不是很好的店，那么你可能会在哪些地方上当呢？下面我们就列举一下奸商（简称“JS”）在网上行骗的手法。

1 卖你翻新机

就是卖给你的机器不是全新原装的。毕竟网购的时候不能自己亲眼去鉴别，因此这算是各位最害怕遇到的情况了。不过其实并不用太担心，解决方法还是比较简单的，首先是要选择信誉好的大店，而且最好是要有实体店同步销售的，买的时候先问好，如果出现问题是否七天包退换，把聊天记录保存好，遇到了问题淘宝官方可是会受理的哦。



▲像这样的聊天记录，淘宝就是可以受理的，根据快递单以及聊天记录，如果你觉得不满就可以直接给JS退回去，然后去淘宝客服投诉，淘宝是会退款给你的。

2 组装配件充原装

指的是偷换配件，以次充好等。这也是经常会遇到的情况，在论坛经常会看到某些玩家诉苦：“以后不要去XX店呀～我买的PSP，丫给我的是组装电池，诅咒他#￥%@#￥…@&*…@”。电池、电源、记忆棒、烧录卡、TF卡等配件都有可能成为偷龙转凤的对象。

3 狸猫换太子

收到东西与描述不符，当你买回来才发现根本不是那么回事。不少玩家都上过这种当：以很便宜的价格买回一台PSP，仔细鉴定一番，确认是全新原装，于是高高兴兴地拷游戏玩，然后才发现这是不能破解的机器。再去问店家，店家反而怪你自己没问清楚。想退货？对不起非质量问题不予退货。所以大家在购买的时候一定要先问清楚机器版本，能不能刷机，怎么刷机，有哪些需要注意的地方。

4 虚假承诺

承诺做不到，吹得天花乱坠，只要你确认付款，统统不认。买东西的时候，店家一定会给你作出很多承诺，比如一个月包换，三年保修啊什么的。但等你收到货付款好评以后，主动权就到他手上了，例如“包换？你机器都用过了怎么换？机器上都有痕迹了”、“保证修，但是要给维修费”，遇到这种情况，玩家真的是有苦说不出。

其实在购买之前就应该确定好售后，最好的方法是找有实体店且重点在信誉和口碑的卖家，他们要靠论坛累积人气，有什么问题，在论坛投诉对他们还有一定的作用，当然，有自己专门的售后网站的更好。

此外，关于“保修”这一点，最好有个明确的定义：“保修”是完全免费的，即使要更换元件也不会产生维修费用；如果是更换元件需要付元件费，则叫做“成本价维修”；如果还要给维修费的话，那就完全不叫售后了。这个大家在购买的时候可千万要问清楚。

5 买到假货

其实这大部分都是因为顾客贪图便宜才上当受骗的，一分钱一分货，便宜没好货，这个道理大家都懂的。所以，买的时候先问清楚吧。

百度知道 > 地区 > 安徽

已解决

在合肥买了个PSP3000是假货，怎么办？

悬赏分：10 - 解决时间：2010-6-1 15:37

▲典型的“杯具”。

做上述事情的JS大多口碑都不好，那他们又是怎样吸引顾客的呢？

1 低价

大部分JS都是用这种手段来吸引顾客的，首先以很低的价格来扯眼球，让你点进去看，然后再使劲宣扬自己东西多好多便宜，到最后东西多半有问题。

报价很低 ¥1300.00



最低价，绝对最低价！PSP3000套装才卖1300元 ¥1300.00 运费：0.00

报价还是很低 ¥720.00



大量现货 %100原装PSP1000 黑色 白色 淘宝最低价 只为冲钻 ¥720.00 运费：15.00

价格确实很便宜，但是价值呢？可能你比别人低100块价格买到的东西，但价值比别人的要低200块也说不一定。

2 夸张的广告词

“淘宝第一、全淘宝信誉之王、电玩销量之王、最好、最优、电玩风向标”，这些都是可以自己定的么，这个……不解释了。

全淘宝网信誉之王 PSP主机销量之王
PSP3000 超值套装
五款任选
最低的价钱
最优的服务
最好的商品
引爆 新一轮的价格风暴

▲广告词。

自信是好的，自负就有点那啥了，自负就算了，还写出来招摇撞骗就有点过分了。

全国销量冠军 PSP3000、GO销量之冠
PSP3000 全国最低价
配置最豪华套餐
5立方套餐任选其一
价格最低
质量最好
服务最优
全国保修
五年保换
您的要求 我们的使命

▲还是广告词。

3 炒作的信誉

不要以为几钻石几皇冠就真的都是一个个卖出来的，其实有很多店都是炒过信誉的，大家仔细看看右图信用评价里的服务质量那一项吧，“超过XX天无XX”，这句话只是看起来好看而已，意思就是告诉大家“该店在XX天前有过XX行为”。换句话说，如果这张图里不是360天的话，说明他在一年内有违规；违规的行为有很多种，其中信用炒作就是其中最典型的了，信誉炒作等违规行为是不会明确标示出来的，只有从这些小细节来观察了。总之，不是三项全部超过360天的店就一定有问题。

服务质量	详细情况说明
违规行为	无 超过360天无违规行为
退款纠纷	无 超过360天无退款纠纷
投诉纠纷	无 超过360天无投诉
处罚情况	该会员遵守淘宝用户行为管理规则良好

6	违规注册			1）永久封号 2）限制登录阿里旺旺	--	--
7	炒作信用度	一級	炒作评价251条以上（包括251条）	1）永久封号 2）限制登录阿里旺旺	--	--
		二級	行为情节恶劣的买家	1）永久封号 2）限制登录阿里旺旺	--	--
		三級	炒作评价100-250条（包括100条）	1）公示处罚（警告）30天 2）限制购买商品（30天） 3）限制发布商品（30天） 4）删除评价积分 5）修改评价积分（扣2分） 6）下架所有未出价商品	12	不计次数
		四級	炒作评价31-99条	1）公示处罚（警告）14天 2）限制购买商品（14天） 3）限制发布商品（14天） 4）删除评价积分（扣1分） 5）修改评价积分（扣2分） 6）下架所有未出价商品	8	不计次数
		五級	炒作评价30条以下（包括30条）	1）公示处罚（警告）7天 2）限制购买商品（7天） 3）限制发布商品（7天） 4）删除评价积分（扣1分） 5）修改评价积分（扣2分） 6）下架所有未出价商品	4	不计次数

▲违规行为的处罚与记分标准的一角

违规注册：用户通过软件或非法渠道大批量恶意注册淘宝账号，扰乱淘宝秩序或加大网站系统平台负荷的行为。

炒作信用度：交易双方以一方或双方增加“会员积累信用”为目的，虚构交易事实或实施其它足以影响他人“会员积累信用”的行为。

以上两项是“淘宝违规行为”的第六和第七条，不用我再过多解释了吧。

4 铺天盖地的广告

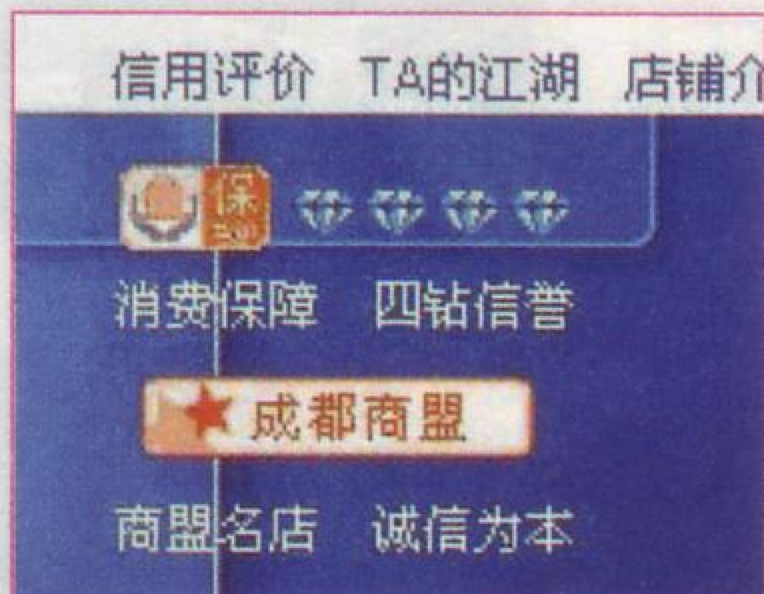
各大游戏论坛首页、加盟、淘宝直通车……各种各样的手段，总之能吸引10个人，有1个人买他也赚了。店铺目的都一样，不管怎么搞，只要能把人拉来就行。

PS：这里提一下，连锁店分为加盟连锁和直营连锁，加盟的意思就是花钱给加盟费就给挂名字，是同一个牌子的不同店；直营连锁则是统一体系，是同一家店。

5 假旗号

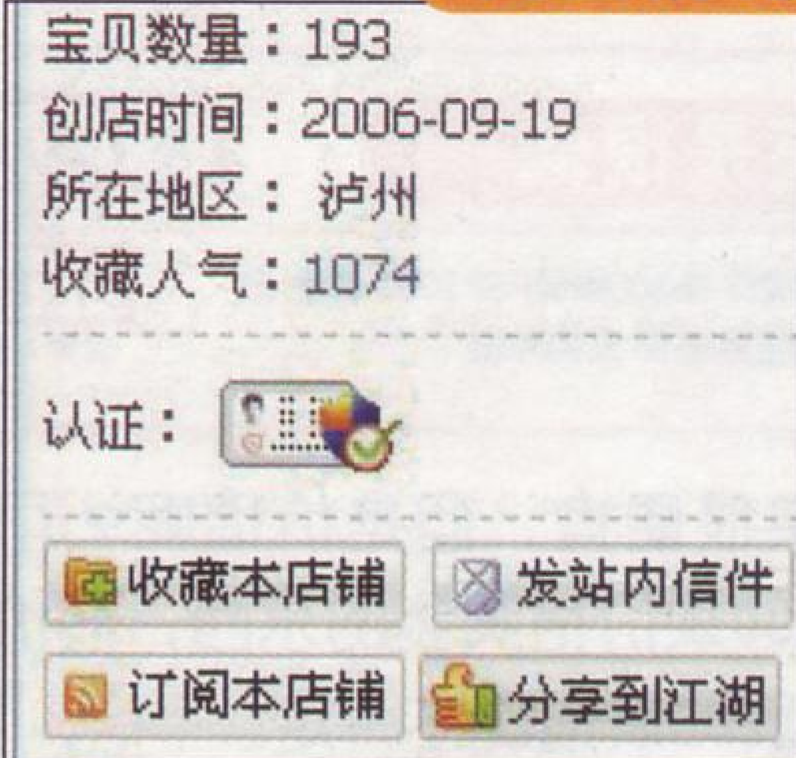
本来只是个一两钻的店，却在标题或者淘宝店招上打着皇冠信誉，明明不是商盟，标题却写着某某商盟认证，新手买家很容易因此受骗。

假商盟图例



▲标题里写着很好的信誉，又有商盟，看起来很不错吧？事实上呢？

真实情况



◀事实上是个假货呀，商盟认证该出现的地方一片空白。另外成都商盟早就没了，现在是四川商盟了，我说作假也该同步更新吧……

具体应该着重看的地方

除了上述提到的信誉、好评率等等，有不少小细节也是大家容易忽略的。那么接下来笔者为大家讲解一些网购游戏机应该注意的细节，相信能对大家网购起到一些鉴别作用，这里不仅是游戏机，买其他东西也用得上哦。

1

改版后的淘宝多了个动态评分，“比同行业平均水平高**%”，这个在没有信誉炒作的情况下是非常直观的，有时候买家买完东西，即使有点小不满意还是会给个好评，但是这个打分就完全反映了一家店的真实水平，大家尽量选择高的吧。



▲像这样的店在电玩行业算是很高的了，如果其他方面也不错的话，会是家好店哦。

2

店铺保障里面有个服务质量的表格，有“违规行为、退款纠纷、投诉纠纷、处罚情况”等内容，很多人说淘宝可以花钱炒信誉修改中差评，其实网上那些打广告说可以修改中差评的都是骗子；退一万步就算评价真的可以改，这里也是花钱都修改不了的。大家尽量选择三项都是超过360天的吧。

服务质量	详细情况说明
违规行为	无　超过60天无违规行为
退款纠纷	无　超过360天无退款纠纷
投诉纠纷	无　超过360天无投诉
处罚情况	该会员遵守淘宝用户行为管理规则良好

服务质量	详细情况说明
违规行为	无　超过180天无违规行为
退款纠纷	无　超过90天无退款纠纷
投诉纠纷	无　超过360天无投诉
处罚情况	该会员遵守淘宝用户行为管理规则良好

▶这个很直观吧。半年前有过“违规行为”，三个月前有过“退款纠纷”，前面已经提到过违规行为了，这里再说下退款纠纷吧，如果买东西有不满是可以协议退款的，遇到死活不认账的JS才会产生投诉纠纷哦（当然也不排除部分难服侍的顾客）。

3

信用评价里大家一定要点到中评和差评一栏里面看看，具体是因为什么得的中差评，如果是快递问题或者同行恶意攻击这些都可以无视，如果是商品质量问题或者服务态度问题，就最好还是换一家吧。

不知道是不是包装的问题，机子底部有多处明显的磨伤划痕。
[2010.03.22 18:46:46]

tf卡肯定不是行货，但是事先你也没说，我又没要你帮我贴膜，还贴膜，结果中间还有气泡，这样我也不知道机器是不是新的，贴膜之后屏幕轻微震动气泡位置就有水文，这点很可疑，烧录卡上面有污垢，烧录卡肯定不是新的了。其他使用没啥问题，我也不想问了。
[2010.03.12 11:44:23]

▲买过这家店东西的顾客是最有发言权的，看看他们说的内容，不难发现这家店其实卖的是翻新机吧？

什么烂碟哦，放机子里居然读不了，用过之后换我正版碟都读不了了，还害我坐20块钱的公交车送市里去修，JS说XX坏了，黑了我一百块，我~靠，再也不买便宜的东西了

[解释]人在做，天在看，想对这位顾客说的是：坏事做多了，总会有报应的。有判断能力的顾客，可以看下面的原因：

1、这个包裹客服太有印象了，因为一般情况没人会只买一张刻录盘的，邮费都比光盘贵，而且发出去前都测试过能正常读取，这个是新亚发货的必须步骤。

2、这位仁兄留的地址和电话都是虚假的。地址：浙江省杭州市**区，收件人：船长，留的联系手机也是空号。按你说的杭州有20块钱的公交车？而且就算有，因为你留的地址和电话都是假的，最后是你自己去快递公司拿的包裹，你也是坐20块钱的公交车去快递公司拿这张4块钱的刻录盘？

3、肯定不是淘宝上最大的电玩店，但绝对是淘宝上最负责任的电玩店，有任何问题，我们都会很好的给顾客解决，还有开了10年的售后论坛给顾客投诉交流。

[2010.05.26 19:25:59]

▲有的时候，也是会有这种恶意差评的出现的，仔细看看差评内容和店家的解释以后，你会支持哪一方呢？

4

好评里最好也看看顾客的交易内容，仔细观察下就会发现其实炒作也是很容易辨认的。

▶我说……你能不能低调点？炒信誉就算了，还炒得这么明显，破罐子破摔可是很堕落的。

买家	交易内容
买家：小猫	全新wii 韩版 全套家庭双人套装… 1880.0元
买家：小猫	原装 wii fit平衡板+正版游戏盘… 570.0元
买家：小猫	PSP3000型 银色 8G 超值 套装 x… 1600.0元
买家：小猫	PSP3000型 黑色 8G 超值 套装 xx 1600.0元
买家：小猫	ps2主机 90006 黑色港版（原装标… 850.0元
买家：小猫	X360日版 豪华双65NM 原装 60G硬盘… 1880.0元

看了这么多实际例子，我们其实可以大致把淘宝上的电玩店分为几个类型，观察几个小细节就能很容易地把它们区分出来：

纯粹骗钱型

这种店一般评价都很差，中差评满天飞，不过由于东西价格杀得很低，所以还是有很多贪小便宜的朋友会去择购，这些顾客大多是抱着“万一他东西还不错呢”的心态。这样的店既不能保证质量，又不可能会有什么售后服务，所以，建议选择这种店的顾客还不如直接去论坛找玩家收二手机来得实在。

店铺特征 这种店装修大多不怎么样，商品介绍里也是网络上搜的图，字体五颜六色的粗体大号字，看起来既山寨又非主流。

评价：总之这种店的推荐指数为0，典型的黑店。

店大欺客型

基本是挂着牌子的加盟店，或者靠钱砸出来的店，信誉大多炒过。店里东西种类非常繁多，价格相对贵一些。基本都有实体店而且不止一家。店员是请的客服，态度很好，“亲”啊“您”啊的嘴巴甜得很，但是专业程度不够，问他点稍微专业的问题就不懂了。舍得花钱，网站上，论坛上，杂志上经常能看到他们打的广告。东西相对还不错，但是售前和售后完全两种态度。去这种店的顾客基本都是冲着信誉度去的。

店铺特征 装修得很华丽，基本是请人来设计的，介绍都十分很详细，承诺也很大气，照片都由专业人员处理过而且印有自己的LOGO。宣传内容都吹得很玄乎，“第一、最好、最高”是他们常见的广告词。

评价：不是太推荐去这种店，感觉就像是到苏宁国美之类的地方买家用电器，价格不便宜还不一定能享受到优质的售后，推荐指数5吧。

精打细算型

这样的店在淘宝上是最多的，信誉一般，主机类价格一般但是配件特别便宜，基本是有实体店同步销售的。店员大多不太专业，不懂游戏，只管卖，需要破解的机器都是批发商刷好的，自己不会。不太能提供良好的售后服务，而且翻新和以次充好的情况比较多，从中差评里可以看出来。在论坛上经常能看到他们的纯广告，或者自己发帖子然后用马甲去顶自己帖子。去这种店的玩家大多是比较懒或者不太懂的，随随便便搜索到了就去买了。

店铺特征 店铺装修基本上不会太专业，比较随便，布局不会太整齐。多数会有自己实体店的照片和招牌，商品介绍里也会放一些实拍图，比如机器或者配件放在桌子上来拍照。

评价：推荐这种店的推荐指数为3，一些组装配件之类的东西还是信得过的，毕竟便宜。

薄利多销型

价格相对比较低，没有实体店，基本是找个写字间或者租个房子做办公室。投资很小，东西也都是靠“铲货”来卖（就是没有备多少现货，顾客付款以后再去批发商调货），发货比较慢，但比较注重网店的服务质量，客服态度很好而且相对专业一点，但是像现场刷机之类的专业技术还是没有的。由于没有实体店，所以售后服务基本也是没有的。

店铺特征 店铺看起来比较杂，因为是铲货，所以商品的数量非常繁多，会搭配卖碟子啊手机配件之类的。装修风格会比较清新，排列也比较整齐

评价：推荐指数6，虽然几乎没有售后，但毕竟价格便宜，如果不介意的话还是挺推荐的。

口碑品牌型

这种店很注重自己的形象和口碑，对于自己的品牌相当重视，评价很高（这里指的是现实里的评价不是指淘宝的好评）。不卖盗版，不回收二手，东西质量有保证，一般是大店或者直营连锁店。客服态度一般都很好，而且很专业，能回答一些专业程度比较高的问题，实体店基本能提供现场刷机等业务。由于注重信誉，所以售前售后服务都很好。但是价格相对比较高。在各个网站经常能看到他们的软广告，比如用特定的ID或者论坛签名去论坛、百度知道、搜搜问问之类的地方帮人解决一些专业知识的问题或者提供一些免费服务等。

店铺特征 装修很专业很整齐，商品相对比较统一，类型划分很明确。商品介绍不会太多太长，但是会很整齐很简洁，图片基本是自己的实拍图，而且是在摄影棚拍摄或者专门做过照片效果，看起来很官方，并且印有自己的LOGO。

评价：推荐指数9，一分钱一分货，虽然相对比较贵，但是可以买得很放心，多花几十块钱，不用花那么多时间研究各种版本、刷机、配件，不必计算各种配件的真实价格，不必辨别各种真伪，也不用担心售后得不到解决。预算足够的话，是比较推荐到这种店选购的。

说了这么多，相信大家对于淘宝上的各种游戏机店都有了一定的鉴别知识了，这里就为大家总结一下能够放心选购的淘宝店的特征，如果你进入的店铺能符合以下几点要求，那么恭喜你，你找到了一个可以放心的店铺了：

1. 信用评价不一定要高，但是一定要好，动态评分最好能高出平均水平40%以上，而且没有因为商品质量或者售后问题得到中差评。
2. 淘宝认证要足够，店铺设计要用心，不能看起来太随便。一个不重视自己店铺形象的店一般不会是个好店。
3. 服务质量一定要高，在信用评价的右上角可以看到，好的店铺应该是360天以上保持无纠纷的。
4. 在网络上要有一定影响力和号召力。百度搜索其店铺名字，可以看到曾光顾该店的顾客们的意见，优秀的店铺是会被大家夸奖和推荐的。
5. 客服态度好、专业、不推卸责任，可以试探一下卖家，假装自己是以前的顾客，说机器出问题了问问他怎么解决，值得信任的卖家是不会选择开脱或者闪烁其词的。

写在最后

大家在网购之前可以到各个游戏论坛发帖子询问下，让买过的玩家们给点建议。虽然有不少是枪手，但多介绍几家总是好的，然后根据上述的内容和鉴别方法好好筛选就可以了；

记住要看看曾光顾该店的顾客们的建议，也要过滤没买过的人凑热闹乱提的建议：

> 饿，我也是淘宝开店的，不过不是电玩。。。我的ps3也是在███买的，不为别的，就为了他们的售后和服务态度，，，而且免费刷机，即使不是在他们那边买的psp和wii都是免费帮刷的。。。
> 说我是枪手的，请淘宝搜索 ██████ 谢谢

▲要听这种买过的玩家的建议。

> 没必要把钱送给这种开高价的黑店

▲这种没买过就瞎开口的就可以无视了。

尽量不要看广告里的内容，广告都是只说好的一面，只是比谁吹得更漂亮而已。电玩市场毕竟都是水货，有钱打广告还不如把钱花在处理售后问题上。

买的时候记得多询问客服一些专业知识的问题，比如刷机、各种版本、出问题之后怎么处理等等，这样能看出这家店是否专业，对玩家们是否足够重视，对你看清楚该店铺有一定帮助的。最后希望本文能给大家网购带来一些帮助，祝各位都能买到自己称心如意的游戏机。

幽灵诡计

GHOST TRICK

Capcom	AVG	2010年6月19日	日版
1人	1Gb	5040日元	无对应周边

文 太正之风 编 胧月 美编 紫血漪

作为一款AVG，《幽灵诡计》最大的乐趣就在于“解谜”和“剧情”，本攻略也将用两种不同的底色来表示这两部分内容。下文各章节中将以第一人称对剧情进行阐述，由于最后两章关系到全部事件的真相，因此具体内容不会直接放在攻略中，而是将事情的来龙去脉在文末的“剧情解析”部分讲明，不想被剧透的玩家请自行规避。游戏的系统并不复杂，操作、图标的功能等都将带入攻略中进行讲解，希望这样的攻略形式能让玩家亲身感受到本作的魅力。

GHOST TRICK™

ゴースト トリック

攻略透解 GUIDE THROUGH

推荐度 A

POCKET HALO 光环视频收录



流程攻略

剧情 第1章 PM 7:02

“我刚才似乎失去知觉了，意识还有些混乱，身体仿佛在黑暗中游泳一般……当我回过神来时，一个不认识的女人站在那儿，而另一侧是一名持枪的男子。眼看女生有难却见死不救并非我的作风，然而我却无能为力，因为……我已经死了。倒在场地中央，撅着屁股的红衣男子应该就是我没错了，虽然觉得这女生很可怜，但我什么也做不了。”正在我胡思乱想之际，脑海中突然传来了一声断喝：“现在可不是让你悠哉着去死的时候！只有你才能救她！”



本章是教学篇，游戏的核心系统“凭依”与“操控”随着流程会有详细的讲解。蓝色火球状物是主人公的“灵魂”，其他闪耀着白光的则是物体的“核”。一开始利用触控笔点击灵魂后拖动到遮断器(シャダンキ)的核上，就可以完成凭依，画面恢复后点击右下角的“操控(アヤツル)”令遮断器上扬。再次进入“死者世界”后需要在物体间进行转移，注意灵魂的转移是有距离限制的，相隔的太远就无法到达。操控吉他(ギター)令其奏响，剧情后再次转移返回希塞尔的尸体，不过由于“死者之力”只能对物体产生效果，此次操控无法成功。点击屏幕并向左侧拖动，主角见证了女孩倒在杀手枪口下的一幕。

黑衣杀手在接了电话后离去，主角尸体边的台灯却突然发话，原来刚才主角脑海中的声音就是来自于它。屏幕上方的对话框是角色的对话或是自言自语，点击后或是能得到一些过关提示，或是能推动剧情的发展，以后的解谜中要多留意。点击屏幕左下角的“凭依(トリック)”就可以进入死者世界，拖动灵魂进入其他物体后，上屏幕会显示该物品的名称，“アヤツル”右侧的文字表示操控后会发生什么，“-----”表明该物体没有作用。点击左下角的“返回(モドル)”就能回到现实世界并对物体进行操控。进入折叠床(オリタタミベッド)后令其展开，就能转移到台灯上。接着凭依到倒在一边的女孩尸体上后，主角将借助特殊的能力，返回到女孩死前4分钟的世界。

虽然上屏幕会出现计时沙漏，但现阶段时间的经过是剧情触发的，所以玩家无需担心，以后则会出现随着时间的推移，角色对场景内物体造成影响的情况，解谜时经常会需要用到。从初始位置一路凭依到轮胎(タイヤ)上，令其滚动后，打开冰箱(レイゾウコ)的门，待搅拌机(ミキサー)滚落后操控它开启开关，再到左侧开启风扇(センフウキ)的开关，然后迅速凭依到旗帜(ハタ)上借助两侧的对流就能到达上一层。剧情过后时间会开始倒数，而死者世界中时间是停止流动的，玩家要牢记这一点，先点击“凭依”再进行思考。由于自行车(ジテンシャ)现阶段是翘起的，只能先转移到车头位置让铃声响起，杀手济科(ジーコ)开枪射向自行车后，女孩的命运也发生了更新。在倒计时结束前点击屏幕右上的沙漏标志，可以选择“从头开始(ハジメカラ)”或是从“命运更新处开始(运命更新カラ)”，不过游戏失败的话同样可以选择这两项。转移到自行车脚踏处令其向前运动，接着凭依到手掣(レバー)上，操控铁球转到这一侧。展开梯子(ハシゴ)后向上转移，操控吊臂(アーム)放下铁球，女孩终于获救。





剧情

“我失去了自己的生命，但随后也挽救了一个生命。回到现实时间后，天空中飘起了细雨，我的‘故事’大概就要结束了吧。但是，我什么也想不起来……我是谁？为何在此？又是因何被杀的？虽然救下了女孩，但一切谜团都尚未揭开。难道我真要像自称‘库内利(クネリ)’的台灯所说的那样，在黎明时分魂飞湮灭吗？我不甘心！既然有这种特殊的能力，我还是想查明真相！”见我决心已下，库内利也给了我一条建议，从身为目击者的女孩身上找找线索。



点击屏幕左上的“记录(キロク)”可以查看迄今为止搜集到的情报，或是进行存档。凭依到自行车把手处后操纵其向前移动，随后让雨伞(カサ)落下。点击其对话框后，女孩在主角尸体的口袋中发现了一张纸条。操纵灵魂凭依到纸条(メモ)上，正欲一探究竟时旁边的电话响起。女孩的命运变更前杀手济科就是用这台电话联络的，话筒的另一端很可能就是事件的主谋！转移到电话(デンワ)上后，话筒的另一侧是一位神秘的大叔。点击刚得到的号码“(SYS)-1729”，就可以借助电话线进行区域移动了。

剧情 第2章 PM 7:31

“虽然不知道那个‘电灯’为何要帮我，但我还是选择了前进。就这样，围绕我灵魂的故事拉开了帷幕。既然明天一早我就将消亡，那我就在黎明前查明事件的真相。为了得到一切的答案，我通过电话线接近了话筒另一侧的‘犯人’。华丽的装潢、高雅的音乐，展现在我面前的是一幅意想不到的情景。”

凭依到文件(ファイル)上再选择操控，可惜上面的文字都是看不懂的语言。文件被收入抽屉后，转移到投影仪(プロジェクター)上令其工作，趁下方的壁画(カイガ)翻转时凭依到上面，最后移动到操作板(ソウサパネル)上。操作后电话升起，得到“リンネの部屋”的号码后就可以通过电话线离开了。

剧情

“两个外国人之间的对话让我得到了不少情报：红发女孩名叫玲奈(リンネ)，而我的名字是希塞尔(シセル)。最令我在意的是主仆二人交谈中的一句话，'今夜的交易成功的话，我们就将改变世界。'不过现在已无暇细想，因为新的杀手已经潜伏在玲奈家中，我也得赶快行动起来！当我到达电话另一端时，玲奈尚未归来，但是杀手腾格(テンゴ)已经抓住了一名小姑娘并射杀了屋里的宠物狗。”

凭依到小狗“导弹(ミサイル)”的尸体上后就能前往它死前4分钟的世界，这里的时间是不停流动的，玩家先要解决的是女孩头上的耳机。凭依到折叠伞(オリタタミガサ)上后耐心等待，当嘉音(カノン)走过来拿起墙上的耳机时，点击“操控”把耳机打落水里，成功后命运就会发生更新。接下来需要诱导嘉音在杀手到来前躲起来，操控推车(ワゴン)移动至右侧，随后凭依到碗(ボウル)上并摇下一个面包圈，老鼠出现后迅速转移到右侧橱门(トビラ)并将其击飞，面包圈滚到沙发下后，就能成功令嘉音躲藏起来。



返回现实后腾格离开，随后控制灵魂一路转移到电话上，原来是玲奈打来的，她让嘉音找到八音盒(オルゴール)并带着它前往餐厅“Kitchen Chicken(キッチンチキン)”。电话中断后凭依到空中的圣诞老人(サンタクロース)上，令其加速旋转后看准时机转移到屋顶，扭转金属把手(カナグ)八音盒就会落下，最后凭依到圣诞树(クリスマスツリー)上令其奏响，嘉音就会发现八音盒了。



剧情 第3章 PM 8:04

“小狗‘导弹’不但能在死后想起生前的事，还能在命运更新后记得我所做过的一切，如果能详细问问它，说不定对我找回记忆有所帮助。然而现在却不是做这种事的时候，因为新的危机正在向玲奈步步逼近。”

由于房间内的听筒浸水了无法使用，玩家必须找到新的电话。操纵遥控器(リモコン)打开电视，传出的声音和导弹的叫声让隔壁的女士大为恼怒。接着凭依到圣诞树上继续弄出声响，愤怒的女士敲得房间好似地动山摇一般，恢复平静后主角的灵魂就可以通过落在地上的绘画(カイガ)前往右侧的房间了。

接着先打开天花板上的金属把手，待老鼠落到台面后点击对话框等女主人走向书架，然后利用玩具人偶(ヤジロベエ)、风车(フウシャ)吓跑老鼠引起女作家的注意，凭依到字典(ジショ)上随着她一起来到桌前。待剧情完成后女作家开始打字时，关掉桌面上的灯(ランプ)。等她把打错字的纸张揉成一团时，凭依到纸张(カミクズ)上。之后操控垃圾桶(ゴミバコ)掀盖弹起纸团，迅速借助纸团转移到电话机上即可，其他物品目前没有用。随后得到了中年男子的电话号码，不过此时还是赶紧前往垃圾场帮助玲奈吧！



剧情

"家家有本难念的经，这对夫妻间的事儿我也不好掺和。当我返回垃圾场后，这里的情况发生了改变，'台灯'告诉我这是警察们正在调查我被杀的案件，然而身为新人警察的玲奈却因被怀疑是杀害我的嫌犯而遭到了关押。"

先点击警察和验尸官的对话框搜集情报，待特别搜查班班长卡巴内拉(カバネラ)隆重登场后，凭依到电话上。虽然得到公园的新号码，但不用急着去，继续从对话中探听情报，随后凭依到手枪(ピストル)上进行操控，剧情后通过电话向管理室移动。

剧情 第4章 PM 8:23

"方才从附近传来的枪响，让我有种不好的预感，当我到达管理室时，玲奈已经再度死去，正是刚才那一枪夺走了她的性命。看来今夜被死神眷顾的，并非只有我一人而已。与玲奈的灵魂进行交谈后，她说出我俩之前并不认识，而且今晚竟是我叫她出来的！身为刑警的她今晚正在追查某个重大事件，看来只有先救活她才能得到答案。虽然玲奈并没有许下帮助我的承诺，但我坚信她值得信任！"

借助转向后的台灯(デスクライト)一路转移到玲奈的尸体上，返回死前世界发现其死因是窗外暗藏的狙击手。等玲奈将笔记本(テチョウ)藏起来后转移到电话上，不过不要通过电话线移动，因为在"死前4分钟"世界内，只有通话时才能利用电话线转移。让台灯转向并照向笔记本引起警察的注意，随后转移到电话上就能成功到达户外。接下来要在垃圾山中找到并阻止杀手的狙击，用第1章时的老方法到达上层，之后静待班长骑车过来，迅速凭依到自行车上前往管理室门前。转移到车门(トビラ)后就可以发现杀手腾格的身影，点亮最右侧探照灯(サーチライト)后，凭依在警察的警棍(ケイボウ)上被带到中央位置。由于电力不足，探照灯只能同时开启两展，因此不急着点亮中央的灯。先打开旋转灯(カイテントウ)把左侧的巡警也引过来，之后凭依到他的警棍上，把左侧的灯关闭，再回到中央打开探照灯。腾格被逼到左侧后，操控遮断器带着雨伞上扬，接着让挂钩(フック)上的集装箱下坠，就能成功解决杀手。返回现实后乘着雨伞落下，利用电话线进入管理室。





剧情 第5章 PM 8:34

"玲奈所说的'重大事件'是什么？与我又有着什么联系？这世上有屈从于命运之人，也有靠自己的力量改变命运的人，很明显玲奈属于后者。我想要帮助被怀疑成嫌犯的她，同时解开自己的身世之谜。但当我再度来到管理室时，玲奈竟然逃走了……"

凭依到轮梯(キャスター)上向右侧移动听取警察们的对话，返回时巡警会跟过来，接着控制台灯照向书橱后的笔记本即可。凭依到电话上后向新号码处进行转移，等待左侧的警察将纸条贴到黑板上后，凭依上去将其吹落，并静听他们的谈话。之后通过电话向玲奈处进行移动。

剧情

"虽然不知道他们口中'特别的夜晚'指的是什么，但对于我而言则是最后的夜晚了。当我到达话筒的另一端时，玲奈又倒在了血泊中，这一次竟然是密室杀人案。"

与玲奈的灵魂进行交谈后返回其死前4分钟，发现凶手竟然是房内的机关。先等待老人走过来后凭依到他手中的油灯上，随后通过电话线移动到上层。关闭水壶(ケトル)上的盖子后，巡警会把它拎到一边，这样就能返回下层密室。待玲奈开灯后，接下来的操作要一气呵成：当球(ボール)掉落到桌面后移动到右侧的玩具蛋糕(オモチャノケーキ)上，并向下转移打开暗门(トビラ)，接着迅速移动到左侧的工具箱(ツールボックス)，看准球落到地上的刹那进行操控，抡起的铲子击打到球上就能解除玲奈的危机。回到现实世界后与玲奈的灵魂进行对话，之后点击各个话题搜集情报。



剧情

第6章 PM 9:03

"原来玲奈一直以来在调查一个杀人案件，虽然犯人已被逮捕，但她总觉得其中隐藏着巨大的秘密。而我死前约她出来的原因，恰恰与这个案件有关。我握有玲奈所追查案件的重要情报，她持有解开我身世谜团的钥匙，我们俩间形成了奇妙的'协力关系'。随后她只身前往餐厅，我则被拜托潜入刑务所，调查一名编号为D99的犯人明日的预定事项。"

通过电话来到"制服たちのオフィス"后，依次操控两张纸条落下并听取对话后，第三张纸条就是关于D99号犯人的了。凭依并拉动右侧的紧急手掣(ヒジョウレバー)，随后转移到右边房间的开关(スイッチ)上，操控后迅速移动到右侧的门上，调查电吉他(エレキギター)后就会被带入牢房。



剧情

"D99犯人在家人的面前开枪杀死了自己的妻子，而牢房中的犯人中留胡子的那个就是他。我要做的是凭依到他房间的黑板上，查看其明天的日程。然而很快我就发现除了记忆和生命外，自己失去的还有阅读能力……"

操控牢房外的紧急开关(ヒジョウパネル)后，狱警会前来查房，只要凭依到有○符号的纸条上，等待狱警离开，就能随着下水道一路被冲到下层。摇动铃铛(ベル)让挖洞的犯人回来，接着凭依到汤匙(スプーン)上就会被扔到左侧，然后向左进入D99号犯人的牢房展开调查。

剧情



"大胡子的犯人正在悠闲地作画，这里仿佛不是牢房而是他的画室一般，凭依到黑板上后我却发现上面竟然未写一字。正当我想要离开时，狱警给他送来了晚餐并称他为'玖多(ジョード)刑警'，而方才他所画的竟然是我的肖像！"

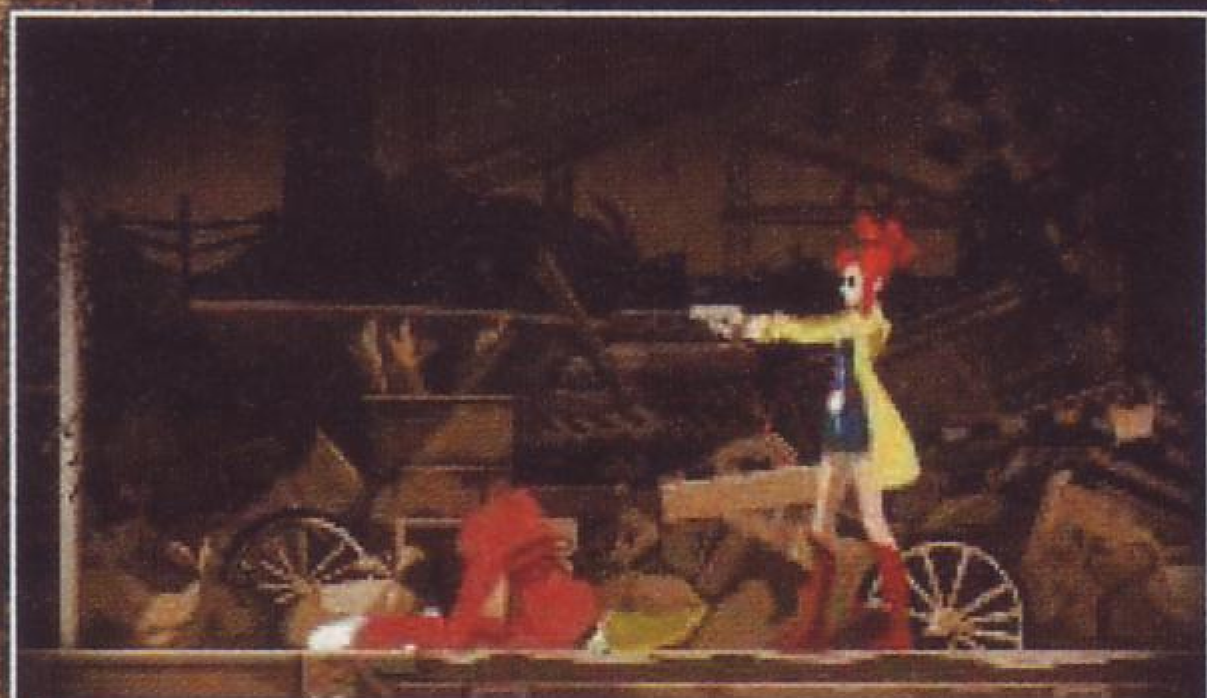
剧情后利用内线电话(ナイセンデンワ)向看守室转移，并通过外线



前往特别搜查本部。之后一路转移到遥控器上进行操作，剧情过后通过电话向餐厅移动。

剧情

“玲奈的身分已从‘嫌疑人’变成了‘逃犯’，从卡巴内拉班长的口中我也得知警察今晚已经包围了‘X点’。然而最令人震惊的是垃圾场监控器拍下来的画面，开枪击中我的犯人，竟是玲奈……残酷的现实在我的脑海中挥之不去，射杀我的人竟是至今我最信任的人。然而录像中玲奈的表情非常惊讶，到底我对她说了些什么呢？唯有向身处‘X点’的玲奈本人问个明白了！”



剧情 第7章 PM 10:05

“所谓的‘X点’竟然正是玲奈赶往的餐厅，当我到达时，这里已是一片狼藉……在巨大的肉块饰品下，我再次找到了玲奈的尸体。原来正是那张从我口袋中找到的小纸条，驱使她前往这家餐厅的。至于玖多刑警的黑板上什么都没写，是根本不需要写，因为他今夜就要被处刑。面前就是开枪射杀我的玲奈，我根本无需动手进行报仇，因为她现在已经死了。但一切谜题都未解开，这是我要的结局吗？”

利用轮胎靠近中央的肉块饰品，再与玲奈的灵魂接触，交换情报后前往她的死前世界。凭依到铃上后连续操作3次，服务员才会带着水壶过来，转移到水壶(ピッチャー)上后来到餐厅右侧，随着手推车(カート)到达上层后再凭依到旅行箱(トランク)上。命运更新后操作铃铛叫来服务员，转动酒架(ボルトスタンド)让酒水把杯子冲到地上，待新的玻璃杯(グラス)摆上台面后，迅速转移到旅行箱上即可。到达左侧后耐心听两人对话，在汽车冲入餐厅后，晃动电灯(テントウ)借势凭依到鸡肉骨头(チキンノホネ)上，并在其砸到玲奈前的瞬间转移到驾驶员的灵魂上，进入他死前4分钟的世界。

司机死亡的原因是由于窃听器损毁，突然传来的噪音导致男子昏厥、汽车失控。等刑警把望远镜扔进车内后，搬动两次手掣(シートレバー)让其滚到座椅上，接着打开回转灯引来男子，并凭依到望远镜(ソウガンキョウ)上，随后就可以通过电话线前往餐厅的厨房了。一开始保持原地不动即可，待厨师烧制好第二盘鸡肉时，关闭左侧的开关，之后迅速通过衬衫(シャツ)、厨师的帽子(コックボウシ)来到右侧的踏板(ペダル)处，看准服务员转身去搬开关的间隙，操纵踏板令两盘鸡肉对换，这场车祸就可以避免了。返回现实后利用电话到达餐厅大堂，连响3下铃通过服务员手中的水壶到达玲奈身边。交换情报后，得知玖多的处刑将在11点执行，两人遂分头行动，由玲奈赶往法务大臣的办公室，希塞尔去阻止处刑的执行。

剧情

“在黑衣男女的对话中出现了‘交易’二字，而‘唱出国家机密的男子’、‘占据警视厅只为咖喱的男子’这些只有刑务所内部才知道的事件，在他俩口中也娓娓道来。另外，玲奈拼命想查明案件真相的原因，是玖多刑警在10年前曾救过她。玖多是她的救命恩人，也是她憧憬的对象，因此玲奈才立志加入了刑警队。至于她让嘉音带来的八音盒，正是玖多以5年前送给自己的礼物。”



剧情 第8章 PM 10:55

“当我回到刑务所时，似乎已经晚了一步……处刑后这里陷入停电的状况，场面混乱不堪。”

通过电话内线来到特殊处置区，在黑暗中向右侧转移，停留在电灯上，待天花板出现水滴(シズク)后凭依上去，下落后转移到工具箱(ツールボックス)上进行操控，警察就会找到扳手修好供电设施。返回左侧处刑室前先打开这里的电源装置(デンゲンソウチ)，在右侧的刑警手放到电椅上时，搬动手掣他就会被击飞。之后凭依在扳手(スパナ)上，待连续的水滴落下时转移到电椅上方，摇晃电极帽(デンキョクボウ)令其滚落，再继续摇动拖车(リヤカー)，就能转移到左侧的停尸间。与玖多的灵魂接触后，前往其死前4分钟的世界。

玩家的目的是要在处刑开始前破坏电椅，狱警接第一通电话的时候不要移动，等到他接第二通电话时转移到监狱上层。凭依到下水道的纸条处，操控其展开并随水流来到下层，接下来仍然是摇动铃铛，再通过汤匙到达左侧的牢房。呆在垃圾桶上耐心等待玖多吃完晚饭，当他右手举着餐巾时操控垃圾桶弹起罐子，便能印出一个圆形的印迹，随后凭依在餐巾(ナプキン)上。回到右侧牢房后，跟着汤匙一起进入洞穴中。转移到处刑室后拉动手掣让电椅提前报废，命运就能成功改写了。



剧情 第9章 PM 11:13

“由于突然的停电导致牢门全开，囚犯们自然不会错过这个好机会，纷纷开始越狱。如果不能成功带玖多逃离刑务所，那他依然摆脱不了被处刑的命运，我的任务还没有完结。”

先一路向右上角转移并凭依到汤匙上，当囚犯回到牢房后，向左转移与躲在床下的玖多接触。交换情报后要想办法把他带出牢狱，下屏幕右上方会多出一个图标，点击后玖多就会向主角凭依着的物体处移动。先转移到右侧牢房的床(ベッド)上，注意观察带着夜视仪的狱警的朝向，待他把头转向左侧时立刻呼唤玖多过来。接着凭依到巡逻狱警的护具(プロテクター)上，之后向右上转移，打开壁板(パネルユニット)让潜伏着的狱警掉下来，随后凭依到右下角楼梯后的配电板(ハイテンパネル)上。看准狱警上楼梯的时机把玖多叫过来，控制主角转移到阀门(バルブ)上，待玖多赶过来后再关上壁板。凭依到上方巡逻狱警的护具上来到左侧牢房，奏响大鼓(ドラム)吸引狱警靠近，然后打开壁板让他掉到下层，呼唤玖多过来后合上壁板，随后叫他向左侧的床移动便能顺利逃离此地。剧情后希塞尔通过电话向看守室移动，随后再通过外线电话到达户外。与玖多交换情报后，通过电话线前往法务大臣办公室。



剧情

“当我到达监狱外时，玖多站在那里高举双手、一动不动，身后用枪指着他的，正是卡巴内拉队长。虽然是好友，但刑警的身分让卡巴内拉必须秉公执法。在分别前玖多说他并不知道我‘真正的面容’，而且身负的不仅仅是妻子这一条人命，在10年前救下玲奈时，他也曾杀过一个人。同时他给了我一个重要的线索‘八音盒’，并且告诫我不要相信记忆，能相信的只有自己的眼睛。”



剧情 第10章 PM 11:41

“在办公室我遇到了玲奈，难得的是她这次并没有死去，不过空气中仍旧散发着死亡的气息，倒在办公桌后的正是法务大臣……我将玖多暂时平安的事告诉了玲奈，但关于‘另一条人命’我只字未提。”

与法务大臣的灵魂接触后进入死前4分钟的世界，看来情绪过于激动导致心脏病突发是他的死因。先凭依到电话上，通话过后不要用电话线转移，在旗帜上静待大臣发病，在他的手伸向水罐(话筒掉落后)让旗帜舞动，当他拿起水罐(ミズサシ)后迅速凭依上去，再借机转移到屋顶的吊扇(シーリングファン)处。命运更新后令吊扇快速旋转，再凭依到飞起的文件(ショルイ)上就能来到右侧。接下来的解谜步骤比较多，而且不能出错：先举起手部铠甲(ヨロイノウテ)到达上方，卸掉卡扣(トメガネ)后放下手部铠甲，凭依在窗帘(カーテン)上前往右侧。接着运用同样的方法来到上方，先旋转地球仪(チキュウギ)的底座，再旋转球体部分，然后卸掉顶端另一个卡扣，装饰物落下后就能形成跷板。随后让地球仪滚落，原路返回左侧后，先旋转水果托盘(フルーツスタンド)底座，再到上方进行摇动，甜瓜落下后地球仪就会弹起插到剑上，最后挥动宝剑(ツルギ)击飞药瓶，大臣便能确保无恙。返回现实后再次挥动利剑，玲奈靠近后便能与其接触，随后凭依到电话上拨通“(YMT)-2369”的号码。

“法务大臣接到的电话来自于餐厅遇到的可疑二人组，他们绑架了大臣的女儿，以此来要挟大臣签署处刑执行书。虽然不知道他们此举的目的为何，但对被捉的年轻女士置之不理不是我的风格，看来我必须去犯人的老窝走一遭了。”





第11章 PM 12:10

先凭依到蜡烛(ローソク)上让它烧断上方的挂绳，再摇晃右侧的挂饰(オカザリ)飞到吊扇上，随后让电机(モーター)加速运转，桌上的球就会被吹落，返回最开始下方的柜门处，将球击飞。一路来到右侧，通过球到达中央桌面，拉响两个爆竹(クラッカー)后返回吊扇处。让电机加速后立刻转移到左侧的蜡烛，令其剧烈燃烧，右侧的蜡烛就能被点燃。接着转动中央的平衡玩具(バランストイ)，再让被点燃的烛台(ショクダイ)倾斜，隔板上的座钟(オキドケイ)就会掉下，最后打开旅行箱即可。剧情后与女孩的灵魂进行接触。

剧情

“皮箱中的女孩竟然是嘉音，而她还说这间废弃的空屋曾是她的家！更令我吃惊的是，她身上竟然有死亡过一次后才有的‘核’，究竟她在何时死去过，又是被谁救的呢？据嘉音所述，她是在公园被掳走的，而八音盒则被她藏在了树中。更加惊人的情报是，玖多是她的父亲，其母亲死亡的方式，竟然跟之前玲奈在密室遇到的杀人装置如出一辙！玖多刑警为了不给女儿留下阴影，将误杀事件独自承担了下来。黑衣女子再次感受到了我的存在，难道她也知道‘死者之力’一事？”



剧情 第12章 PM 12:25

“诱拐的对象有误，但犯人似乎并不知情，利用女孩来胁迫大臣批准其父的死刑，命运真是喜欢捉弄人。当我回到法务大臣办公室时，玲奈正和他闹得不可开交。在我把一切告诉两人后，卡巴内拉带来了玖多。”

听完众人的谈话后与玖多的灵魂接触，交换完情报后从电话前往大臣妻女的住处。

“玖多以为自己受刑后一切便会画上句号，然而这不过是新的悲剧的开始，嘉音并不能因此挥去5年前的阴影，相反只会加重她心里的负担与悲伤，真正应该做的是查明事件的真相。嘉音亲手制作的装置不过是为了给母亲庆祝生日，发生意外的真正原因，很可能是‘死者之力’！当时为了伪装现场，玖多将凶器藏在木盒中并送给了某位刑警，那便是他送给玲奈的八音盒！”



剧情 第13章 PM 12:51

“由于无法确定女儿的安危，法务大臣不敢阻止死刑的执行，当我进入小说家母女的住所时，其女儿艾敏正安好地躺在床上。只要让她与大臣通上话，那么案件就能够有所转机。”

用打火机（ライター）点火后电话滑落，不过事情当然没有这么顺利。剧情过后打开正上方的金属把手，老鼠落下后操控挂钟（カケドケイ）响起，引起女作家的注意。老鼠被击飞后搬动天花板的阀门（バルブ），它就会被电晕过去并造成停电。随后摇动摇柄（ハンドル）让吊灯落下，待女作家将其摇上并缓缓向回走的时候再度操控摇柄，成功的话她就会被卡在吊灯里（时机不当的话会被她华丽地闪开）。之后操控摇柄令其升起，先把左侧的金属把手打开，再凭依到吊灯（シャンデリア）上加强火势，天花板上的老鼠就会因尾巴被烧而惊醒，随后加强钟摆（フリコ）的摇动幅度，电话就能成功落到艾敏床上了。凭依到电话上待剧情过后，与大臣的灵魂谈话，随后拨号前往公园。

剧情

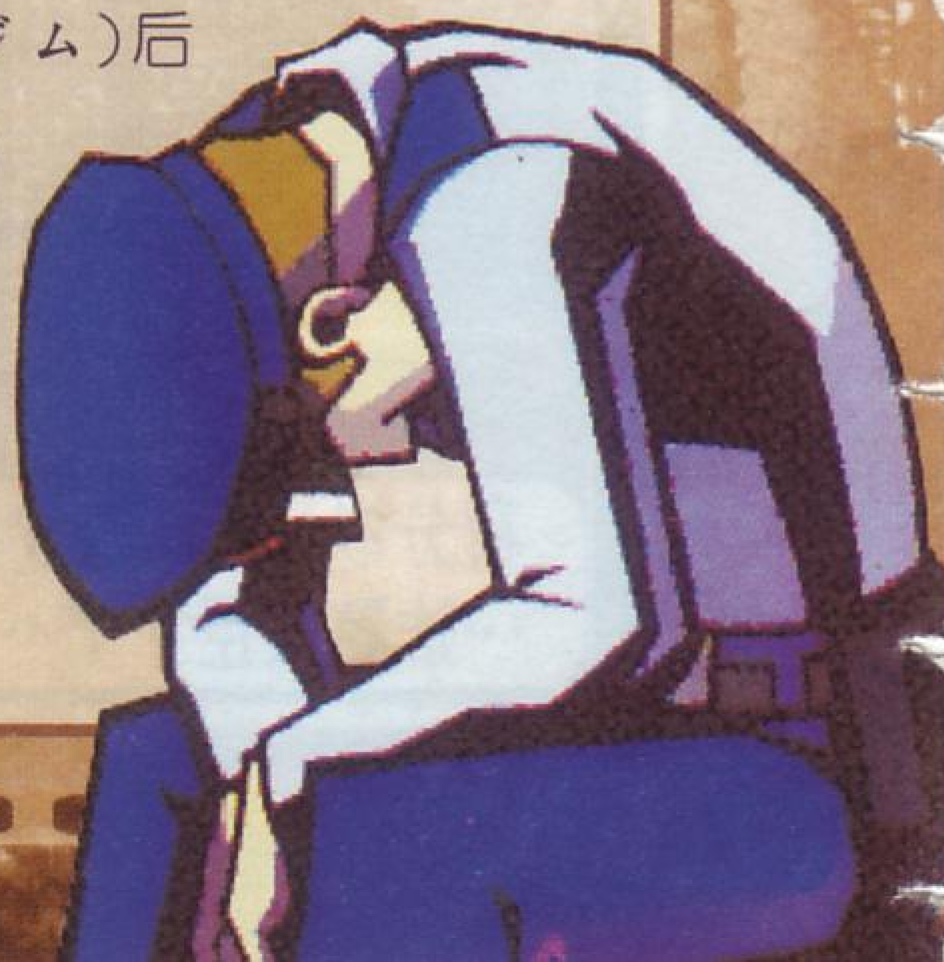
“大臣的疑虑已经解开，他也说出了一些不为外人所知的事：他以前就察觉到有死者之力的存在。特别刑务所里的另两名犯人：将国家机密写在歌词里唱出来的摇滚歌手，以警视总监为人质占领警视厅，只为了吃咖喱的男子。他们有两个共同点：两人都没有犯罪动机，而且一般情况下也不可能会成功。最后调查组得出的结论是：他们的罪行与自身的意志无关，其背后很可能有操纵者的存在，而特别刑务所就是为了调查研究而专门设立的。虽然我的‘死者之力’无法对活人造成影响，但似乎有更强大力量的存在，1个月前大臣签署处刑书的时候，并非自身的意识而是被操控了。能够操控他人之力，难道玲奈向我开枪时也是被控制了？”



剧情 第14章 PM 1:28

“虽然一时间有太多令人震惊的情报，但接下来的重点仍然是装有凶器的八音盒。先行一步前往公园的玲奈在电话另一端呼唤着我，当我赶到时，她正垂头丧气的站在那儿，草丛中则躺着一具尸体。死了还在不断抗议将公园改建成住宅区，这位绿衣服的男子也够执着的了。”

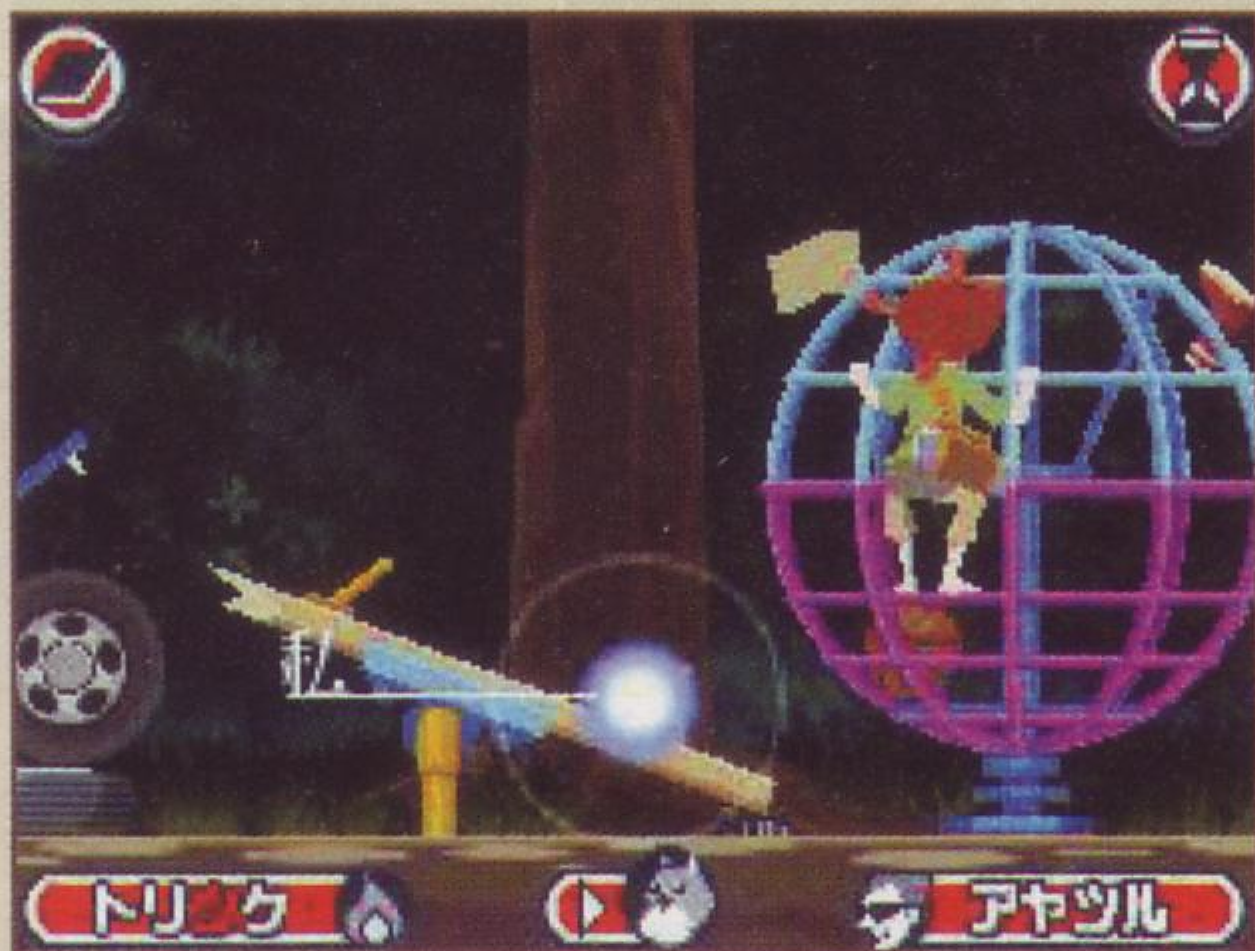
待厨师坐着秋千荡过来时凭依到他的帽子上，再加大秋千（ブランコ）摆动幅度，旋转球形架（グルグルジム）后通过篮球（バスケットボール）、跷跷板（シーソー）、棒球（ヤキュウボール）来到玲奈面前。接下来还是要回到过去一探究竟。



剧情

“在绿衣男子死前的4分钟，我看到嘉音被掳走的一幕，更惊人的是，我亲眼见证了另一个‘死者之力’的存在。这就解释了我在废屋中遇到嘉音时，为何能看到她身上有‘核’。当我进入死者世界后，果然看到了另一个灵魂，而它竟然是小狗‘导弹’！而它的死者之力与我也有所不同——将同样形状的物体进行位置交换。”

与小狗的灵魂对话后返回另一重的死前世界。先控制小狗的灵魂向上移动(其有效距离比希塞尔长得多)，之后移动到右上角叶子(ハッパ)处，并将石像(マスコット)的核与其对换(トリカエル)。接下来就要操纵希塞尔和小狗的灵魂配合解谜了，点击画面下方正中的头像就可以在两个灵魂间进行切换。先控制希塞尔一路向右，在跷跷板上静待绿衣男子跳上球形架，待篮球一侧旋转过来后迅速凭依上去，再到中央处加速旋转(此举是为了延后男子跳上跷板的时间)，待传单(ビラ)飞到树上就可以往上移动了。通过挂在气球上的情书(ラブレター)移动到树上，先闭合再打开雨伞。紧接着切换到小狗一侧，让它向右转移，并把棒球和篮球位置交换，这样当绿衣男跳上跷板时，篮球就会弹起并飞落到雨伞内。之后交换篮球与轮胎，橄榄球(ラグビーボール)就会滚落下来，然后在绿衣男子临死前把石像和橄榄球互换，两人便都能免除性命之忧。剧情过后先后与男子的灵魂、玖多的灵魂接触获取情报。



剧情

“虽然嘉音仍旧落在了绑架犯的手里，但命运已经悄然发生了改变，八音盒也安然无恙的到了玲奈手中。而绿衣男子似乎在10年前就见过玲奈，正是玲奈被犯人抓为人质，玖多解救她的那一天，事实上救下她的并非玖多，而是天空中突然坠落的陨石。认为这一切都是神的意识的绿衣男子，这才坚持着反对将公园改造为住宅区。从天空中降下的陨石，如同向水面丢入的石子，激起了无数的波纹，众人的命运因此而改变，这难道真是‘神的意识’？每当我查明一个真相，眼前就又会多出一个谜团，在黎明前我真的能斩断这种连锁吗？看到证据，法务大臣果断中止了处刑，垃圾场管理室为何有那个相同的机关，那位老人又到底是什么人呢？玖多将10年前事情的真相告诉了我，当时搜查本部的调查室有一名嫌犯逃走，玖多就是为了追捕他才到了公园，而那名嫌犯的面容10年来他都没有忘记，并且还在狱中画了出来……10年前那个犯人竟然长着跟我一样的面容！我到底是什么人？正在众人疑惑之时，卡巴内拉打来电话要求执行死刑，否则人质将有生命危险，为何身为精英的他此刻突然如此冷血？”



剧情 **第15章 PM 2:55**

“男人名叫希塞尔，10年前将玲奈抓作人质被陨石击中后死去。男人名叫希塞尔，今夜前往垃圾场与玲奈见面被手枪射杀……我彻底陷入了迷惘，这双手不断追求的记忆与真实，似乎正离我越来越远。当我来到垃圾场管理室时，竟然看到自己射杀了卡巴内拉队长，之后他用电话与华丽小屋内的老人取得了联系，并称他为‘西斯司令’。黎明越来越近，我却在黑暗中越陷越深，但是我很清楚，这正是黎明前的黑暗，名叫‘真相’的黎明……”





与卡巴内拉的灵魂接触后返回死前世界，在这里不能轻举妄动，否则被希塞尔发现就会Game Over。一开始先凭依在水壶上，等待希塞尔将水壶击落后向地下室转移，这里已经是一片狼藉。通过吊钩（ミニクレーン）和工具箱来到地下，转移到管理室老人的灵魂上，回到另一个死前世界。

先静静等待剧情触发，地下会传来小狗“导弹”的声音，将屏幕拖动到右下角就会看见小狗凭依着的树叶。命运更新后用小狗的能力将右下角的两堆书换位，垃圾桶盖（ゴミバコノフタ）滚落后，将它与轮胎换位，待桶盖停止滚动后，与暗门换位，老人就会落到地下并因此而获救。

返回上层后就要与小狗一起救下卡巴内拉，当然是在不被发现的前提下。等待希塞尔把水壶敲落后一路向上转移，在他背过身的时候操控台灯转向，并摇落安全帽（ヘルメット）。待希塞尔遭到枪击后利用轮梯移动，摇落右侧的针织帽（ニットキャップ）并移动轮梯，借助小狗的能力交换针织帽和书本（ホン）的位置，等到开枪的瞬间交换子弹（ダンガン）与针织帽的位置。返回现实后依次与两人的灵魂对话即可。

剧情

“跟我有着同样长相的男子此行是为了向10年前夺去自己生命的人复仇，玖多、玲奈、卡巴内拉……要不是亲眼看见他被枪击中后复生我也不敢相信，虽然还没有查明我到底是谁，但我绝不是‘希塞尔’！希塞尔亲口说出今夜将离开这个国家，在此之前要将与‘死者之力’有关的证据全部销毁。”

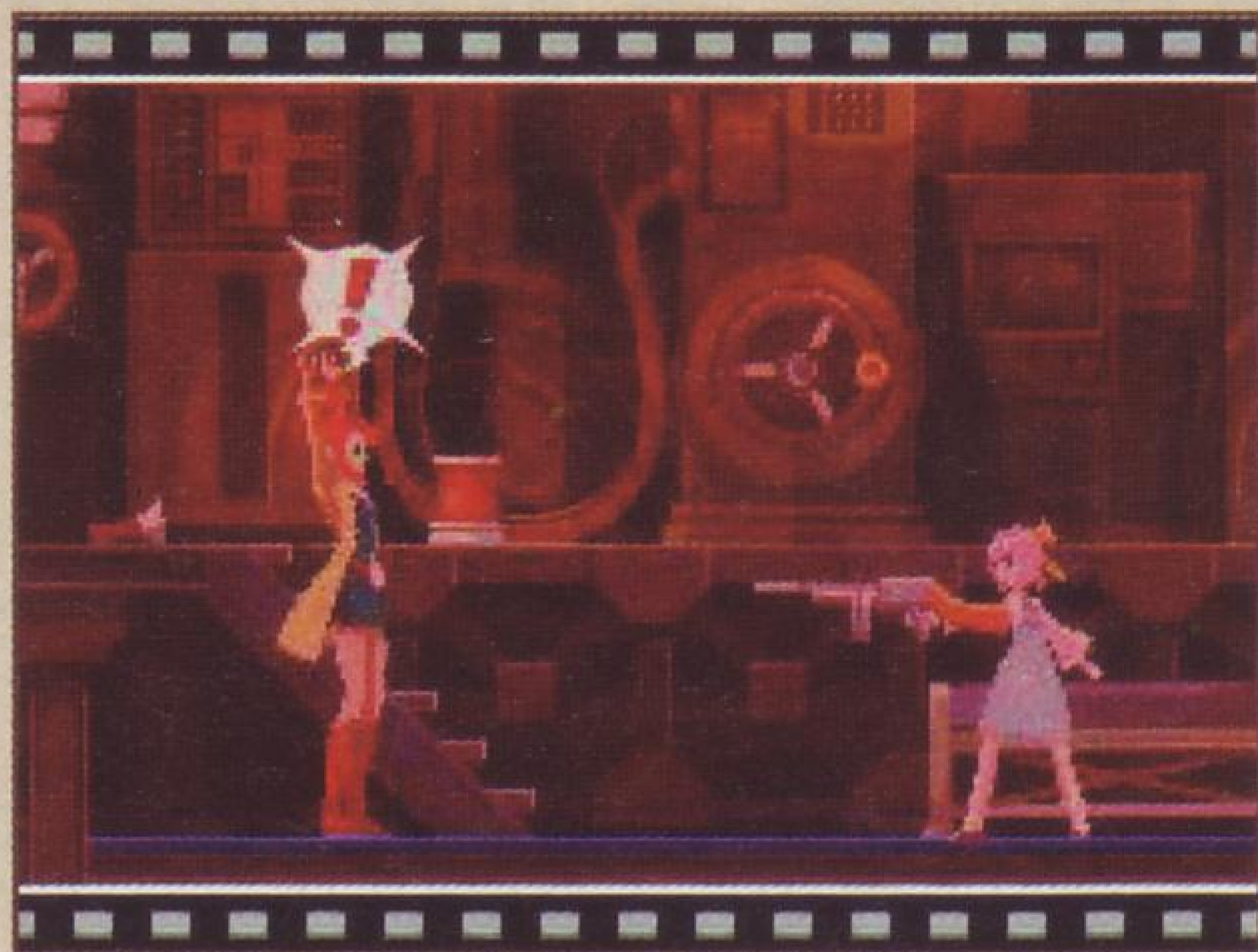


剧情 第16章 PM 4:19



“黎明已经越来越近，我却再次失去了自己，但是，我已不再是一个人，那包围着真实之光的黑暗，一定会被我和同伴们全部驱散。‘我会将被切断的线重新连接起来’，玲奈许下诺言后与玖多一同离去，我在等待了近2个小时后，终于等到身边的电话响起。线索仿佛纤细的蜘蛛丝一般，将今晚遇到和听到的人和事串联起来，而所有的线索都指向一个地点，‘蜘蛛网的中心’——潜水艇。”

先与左下角小狗的灵魂对话，再控制它交换棒球和篮球两次，便能让希塞尔到达电话处。通过电话线移动后，转移到第五次死去的玲奈灵魂上。返回过去后等待嘉音举枪，凭依到上面后前往右上的电话处，转动上方的转盘就能打落听筒，并用电话线开始移动。用左边的垃圾桶弹起篮球，并迅速凭依上去，就能靠近装有陨石碎片的胶囊（カプセル）。西斯司令的小潜艇出航后，拉动右上的手掣凭依到鱼雷上。在鱼雷内部要先停下左右两侧的回转机关（ジャイロ），注意要让它们停止在上方，这样鱼雷就会上下翻转，待小老鼠跑走后操控结合部（ジョイント）开启安全装置。



返回现实后利用启动装置运行的瞬间向右侧转移，剧情后点亮电筒（ハンドライト）就能让玲奈发现。转动右上方的转盘，通过掉落的手套来到上方，搬动手掣后旋梯就会降下。随后移动到手电上开启开关，剧情过后可以看到小狗的灵魂凭依在转盘上。用小狗的能力把右侧的大风扇（ラージファン）和普通风扇（ノーマルファン）交换，接着再把上方的小风扇（スモールファン）换下来，并重新排列让三个风扇从上到下的顺序依次为小、中、大。回

到自己这一侧，在玲奈把手电筒向下伸的时候凭依到转盘上，一路右行操控启动装置就能造出“阶梯”。剧情后开启装置并向上行，转动转盘。切换到小狗一侧，把会喷出蒸汽的管道交换一下(左上-右下，右上-左下)，玲奈就可以顺利通过。随后放下吊钩，把玲奈拉上来后操控上方的大门，突入的机械手会把两个女孩带走。

第17章 PM 5:10

谈话结束后凭依到操作板(ソウサバネル)上进行操控，之后转移到电话处前往格纳库。与小狗的灵魂对话后，用它交换两个手掣，再用主角拉动手掣，最后凭依到鱼雷上。到达司令室后，与玖多的灵魂接触。返回死前世界与希塞尔的灵魂接触，回到10年前他死亡时的前4分钟，逆转的好戏开始上演！





最终章





一开始什么都不用做，静待玲奈被抓起作为人质，凭依到她手中的烤白薯(ヤキイモ)上，接着转移到耳机上调大音量。命运更新后摇动左侧的篮子(カゴ)，之后立刻凭依到喷口(ノズル)上射出水柱的同时凭依到白薯上，待白薯被击飞到水池中后转移到下方的喷口上。让小狗凭依在白薯上，随后主角操控喷口，再用小狗将白薯与石像换位，之后再与右上方同形状的电灯罩换位。随后让小狗凭依在右下的烤白薯上，待子弹射出后交换位置。剧情后让主角操控左下角的喷口，灯罩飞起后用小狗换位，最后的解谜结束。

Ending后保存系统存档，在游戏的标题画面可以直接点击查看人物和场景的资料，如果想要收集齐的话，一些会导致Game Over的路线(比如错误时机下的电话移动)也要进行尝试。另外，剧情对话时按B键可以快进。

剧情解析



游戏在前中期埋下的伏笔很多，到最后两章时真相才算一一揭开，下面笔者将把游戏的三个主要角色的线索梳理一下，帮助玩家理解剧情。

一切的源头皆是10年前的案件。金发红衣男子的真名叫尤米艾尔(ヨミエル)，他本是一名杰出的系统工程师，由于技术高明得以参加国家的一个计划——将最高机密情报管理系统重组，根据多次元编程的理论，构筑全新概念的系统。然而机密情报却不知为何泄露了出去，尤米艾尔也被怀疑成嫌犯而遭到了逮捕(实际上上清白的)。极度的压力和恐慌让他趁着卡巴内拉一时疏忽，从审讯室逃了出去，在公园被玖多追上后，以年幼的玲奈充当人质。就在两人相持不下时，天降陨石(后来被称为アシタール)，其中的一块碎片直击尤米艾尔，他也当场死亡。然而陨石碎片所放出的神奇射线让他具有了“死者之力”：在生与死间不断循环、控制有生命的物体。当他费尽周折取回自己的身体时，却得知未婚妻已经殉情自杀。尤米艾尔不算生者，但也不会死去，此后漫无目漂泊的他

仿佛在无尽的黑暗中独行，极度的孤独感让他的心灵开始扭曲，驱使他追逐虚假的光芒——复仇。5年之后他为了让玖多也尝到失去挚爱的滋味，对嘉音设计的装置做了手脚，玖多的妻子当场丧命。尤米艾尔也与异国人(所有皮肤为青色的角色)达成了交易协定，他提供身体内拥有神秘力量的陨石碎片，而异国人则协助他报仇，并且让尤米艾尔在该国以全新的身份开始新的人生。随后这个复仇计划便悄然展开：尤米艾尔控制大臣签署处刑书；控制玲奈在监控器前“射杀”自己；亲手杀死卡巴内拉。同时他还要在离开这个国家前将死者之力存在的证据销毁，于是对垃圾场的管理老人也痛下杀手。然而异国的西斯司令并不打算遵守协议，一开始他就打算把尤米艾尔和其他证明陨石之力存在的痕迹统统销毁(其实第1章时杀手济科就已透露)，在得到碎片后他将尤米艾尔的躯体沉入海底，为的就是以绝后患。然而在慢慢沉没的潜水艇中，玲奈为了尤米艾尔流下泪水让他化解了心头的怨恨，终于决定随主角做最后一搏。

最后真相大白时相信玩家都已明白，主角就是那只黑猫，其真名正是“希塞尔”，这同时也是尤米艾尔未婚妻的名字。尤米艾尔被陨石击中死去后，就凭依到了它的身体上，在找回自己的躯体后，一人一猫相互慰藉着度过了漫长的10年。当尤米艾尔操控玲奈的身体向自己射击时，由于并不能很好地控制，第一枪射偏导致笼子内的黑猫死亡。然而尤米艾尔躯体内的陨石射线也让希塞尔具有了“死者之力”：时间倒流、操控非生命物体、借助电话线移动。当尤米艾尔在监控器前“死去”后，他便操控着黑猫的躯体离去，而希塞尔的灵魂回过神志之时，周围只有尤米艾尔的尸体，它便因此受到了误导，无法回想起过往的记忆(玲奈的灵魂一开始也错变成卡巴内拉，可见主观意识才是决定灵魂形态的根本原因)。尤米艾尔与希塞尔的关系正如游戏中所描述的，是亲密的“同伴”，两个孤寂的生命陪伴着彼此度过了10年的光阴。游戏的最后尤米艾尔也对主角说出了“不小心射杀了你，我很抱歉”、“如果有回到过去的能力，我第一个想救的就是你”以及“能遇到你真是太好了”，可见两者的感情之深。在监狱中无法看懂黑板上的文字其实就是一个提示：主角并不是人。有趣的是剧情中希塞尔这只猫遇到的难题，有数次都是利用老鼠解决的，应该也是制作人的有意为之。



在游戏一开始对主角进行指引的“台灯”，竟是小狗导弹，相信这是大多数玩家意料之外的。然而它与帮助希塞尔解谜的小狗并非同一个灵魂，而是来自另一个平行空间。在那个世界，玲奈从一开始就在垃圾场被杀，嘉音和小狗随后也相继被腾格杀死。由于尤米艾尔在场，小狗也具有了“死者之力”：时间倒流、相同形状物体换位。但仅凭着这两个能力无法救活自己的主人，之后它只能一路追逐到了沉没的潜艇司令室之中，返回了尤米艾尔死前的世界。独自等待了10年，只等今夜的再次到来。10年间它的力量也有所变化，从“转移物体”变成了“控制非生命体”(陨石带来的能力会随着时间进行强化甚至变化)。然而没有“电话线移动”的能力，它还是无法改变命运，因此它才想到借助希塞尔的力量。至于它告诉主角的“灵魂会在黎明时消失”不过是一个假情报，为的是让希塞尔抓紧时间，在潜艇沉没前查明一切并找到转机。

至于其他的细节以及各个人物全新的未来，就等玩家自己在游戏中发掘和体会了。



主角独特的能力设定让游戏的解谜部分极具创意，一些看似不起眼的小事物在合理串联之后却能对人物的命运造成巨大的改变。4分钟的时间限定则让玩家在操作时保持了紧张感，利用角色对场景造成的影响顺势解谜，以及后期借助小狗能力双向解谜的设定都让人拍案叫好。本作的剧本绝对精彩，前中期疑团密布、悬念迭生。玩家每查明一个意想不到的结果，就又会发现有更多的迷雾挡在面前。到了最后真相逐一浮出水面时，带给玩家的震撼和刺激感绝对不亚于《逆转》。虽然游戏的重复可玩性较低，但从剧情中设下的伏笔来看，也不排除出续作或外传的可能性，有爱的玩家不妨耐心等待。

掌机王自由说

说来现在真是一个游戏爆发的年代，一两个月前的游戏还没好好体会完，新的不得不玩的作品就又出来了……本辑刊登的稿件为新出不久的NDS版《魔装机神》的玩后感，相比于当下的“华丽派”来说，《魔装机神》虽然朴素但却自有一种魅力，下面我们就来看作者是怎么评价的吧。

栏目主持：马佟

宛如梦幻

——《机战OG传说 魔装机神 元素之王》通关后感



文 古梓

在《超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王》（以下简称《魔装DS》）发售后的短短不到一个星期的时间里面，笔者完全不受外界的干扰，一心沉浸在那如同梦幻一般的游戏过程之中。这些年几乎找不到一款游戏可以让笔者如此废寝忘食，甚至都有种争分夺秒的冲动。那么这游戏到底素质如何，是否值得期待，能否对得起“魔装机神”之名。请各位排除外界所给予的种种错误诱导，平心静气看看笔者接下来的一番评论吧。

音画

首先，本作的大地图画面制作得非常精细，一草一木、山川建筑都描绘得很漂亮。难能可贵的是，无论是天边飘过的浮云，还是海水撞击礁石激起的波浪，又或者瀑布一路冲击而下所形成的雾气，几乎每一样该有的细节都在地图中近乎真实生动地表现了出来。以2D《机战》的地图表现来说，《魔装DS》已经交出了一份令人绝对满意的答卷。

其次，说说国内《机战》多数玩家最为看重的一部分，也就是战斗动画的演示。正如我之前所说，Winky Soft是一家很注重



细节的公司，这点充分在本作战斗动画中得到体现。大部分的招式演示不追求过分华丽的效果，要的是细节交代清楚，并把动作设计得极其干净利落。无论是拔枪还是举剑都一气呵成，绝不拖泥带水。虽然有些人对此是大为不满，但笔者却不以为然，难道明明就是砍一刀射一枪的事情，非要整得那么复杂、那么有姿势没实质才叫处理得好吗？君不见当初《机战Z》中，寺田贵信（现役《机战》制作人）愣是在战斗动画中让夏亚开着百式故意射枪打起地上的尘土来迷惑敌人、再数枪射过去的设计，令多少《机战》死忠嘘唏不已——要知道，夏亚可是素来以精准射击命中著名的，这种扬尘射击对他而言完全就是在浪费弹药。

尤其需要大书特书的便是游戏中几部魔装机神的隐藏必杀技演示效果，虽然一眼便看出几乎都是CG播放，但是从气氛渲染到招式力度表现，乃至特写插入都处理得恰到好处，依旧在注重细节又不失华丽热血中求得一个平衡点。这里我还是要多少说说过去寺田贵信的《机战》战斗动画——是，那些动画很华丽，但因为缺少细节的铺垫而只能一味地靠些十分夸张花哨的渲染来糊弄人，其结果便是所谓华丽的战斗动画变得越发的无厘头无考量，以至于发展到后来轻则毁天灭地，重则连银河星系都能直接秒杀，殊不知如此表现方法终归是有局限的，你连星系都毁了接下来还要怎么继续夸张华丽下去呢？同样是新古兰森的缩退炮，比起《OG外传》白河愁的奸笑外带瞬间灭星举动，《魔装DS》中只是很简单的一个动作就十分准确地渲染出缩退炮无与伦比的破坏力，而且一直以来缩退炮和黑洞炮这两招都存在着表现效果雷同的痼疾（甚至让不少不明所以的玩家以为这两项是一样的），这次总算是真正将两者完全区分了开来。总之，吾等一众老玩家对这次的战斗动画表现可谓是相当满意。不夸张地说一句，本作的战斗动画比起去年在Wii上发售的《机战NEO》在各方面把握上都要好上不少。这也从另一个侧面带出了一种可能性，谁说《机战》的3D战斗动画没搞头，关键还是要看由谁来做。



当然，如果说普通招式的演示过于简陋，机体的质感不是很好，以及外带动作有少许帧数不足，这些笔者是必须承认的，但本作容量才只有512Mb，能做到这样其实已经相当不容易了。

接着说说音乐方面的表现，虽然寺田贵信一早就好像故意给玩家吃定心丸似的，一再强调本作的音乐都是照搬SFC版的，但实际玩上后你就会发现，所谓照搬其实只是没有重新混音编曲，曲目的音质比起旧有版本还是有着一定质的提升。这里笔者想说的是，其实就算SFC版的配乐曲目也已经足够达到烘托气氛的效果，所以本作只强化了音质而没有对曲目进行重新编排，反倒留出了更多让一众老玩家回味的空间。这才是我们想要的《魔装机神》，这才是当年玩SFC版时的那种感动！

难度

“现在的《机战》画面华丽，要符合现在玩家的需要，那些要求难度的‘非主流’早就被时代洪流冲走了。”日前在某论坛看到有人如是说，不知道各位作何感想，反正笔者是只能哭笑不得了。难道对于一款S·RPG而言，万般皆下品，惟有画面高？原来吾等追求的战棋类游戏的难度，到头来反倒变成不被时代所认可的“非主流”？S·RPG原来玩的不是战场上的调度安排，玩的不是战术的对决，反倒玩的是画面？如此玩法，真的有底气说自己是在玩游戏而不是在看游戏吗？

难度是什么，是厂商在游戏中给玩家设置的门槛。既然是门槛，总归还是要让人跨过去的，自然不可能在一开始就设置得很高，必须有个循序渐进的过程。那么难度高低在S·RPG游戏中又该如何体现出来？有一种最简单的方法，便是一味地提升敌人的

实力数据，与此同时拼命降低我方的能力，如此强弱一对比，自然每关都会让玩家玩得很闹心——注意，笔者这里用的是“闹心”而不是“舒心”，更不是所谓跨越难关后的“满足”甚至是“成就感”。难度当然不可能是这么简单的一个“难”字，它需要的是平衡性，不是一味地强化，不是给予玩家一个又一个根本就不可能完成的任务，然后硬逼玩家抓破头皮也一筹莫展，从而满足心中那种“自虐”式的爱好。有平衡性的难度，的确可以让人感觉到困难，但并非无计可施，你可以在一次又一次尝试中找到方法，寻求窍门，合理安排手中的角色和战术，到这时候，你就会发现原来手中很多角色并非都是毫无用处的废材，他们也能在属于他们的领域发挥特有的效果从而助你顺利破关。所谓平衡性，便在于没有多余的角色，没有绝对没用的个体，关键看你怎么用。

前面之所以扯这么多，无非是为了接下来对本作的难度说明作个铺垫。记得之前有人说过，Winky Soft的《机战》游戏根本就没难度，说有难度完全是谣传——这话可以分成两层意思来解读，其一，Winky Soft制作的《机战》游戏的确没难度，为什么这么说？那是因为当你掌握到了窍门，学会了每一关的破关技巧后，自然可以用一种近乎于电子计算机般的精准运算来设置战法，从而十分轻松惬意地迎战任何难关；其二，既然都已经没难度了，为什么还会谣传得那么厉害呢？道理也很简单，因为说没难度的人恰恰是忽略了Winky Soft制作《机战》的难度精妙之处，正如笔者上面所说，有办法攻破的难度才能叫有平衡性的难度，而苦思冥想破关方法的过程正是游戏的过程，这也才有通关后的舒心和满足——可恰恰是很多人忽略了这个过程，直接拿现有的资料和方法再去按部就班地通关，枯燥简单乏味的结果自然是最后得出这个“没难度”结论。其实这类经历想必大家应该都有过吧，笔者当初玩SFC版的最终关，也是好长一段时间都一筹莫展，面对敌军强势压制毫无还手之力，还时时刻刻都有被瞬间全灭的危险，很是郁闷，后来在一次偶然尝试之下，才发现了个中奥妙，找到窍门之后那一战打得根本没任何压力可言，顿觉神清气爽，这才是《机战》，这才是吾等一直追求的有难度的《机战》。

其实本作的难度比起当年的SFC版降低了不少，无论是敌人的“二动”频率，还是他们的“分身”发动概率，亦或者敌方最为可怕的“再攻击”几率都呈几何等级下降，加之还有二周目继承金钱的设定，以上种种已经是为了照顾大部分新玩家所作的让步，然而Winky Soft的游戏依旧不可能是低难度，更不可能像寺田贵信所监督的那几作《机战》随时随地满改一部机体就可以如入无人之境甚至横扫千军。在本作中，怎样抢占地势居高临下从后方攻击敌人、如何利用地形优势发挥己方强项能力、怎样明确属性分配的利弊并在战场上多以属性相克赢得主动权，这些都是需要考虑的要素。只有充分考虑到这些，你才有可能骄傲地说敌人不过是“小猫两三只”。

剧情

事实上，当初《魔装DS》情报刚公开，笔者惟一不担心的就是本作的剧情表现，因为当年SFC版的剧情便已经被奉为经典，甚至感动了一众《机战》爱好者，以至于到现在日本那边的玩家还时不时地总会拿出来怀念一番。何谓经典，能经得起时间考验的就是经典。有意思的是，日前一个朋友很兴奋地跟笔者说这作剧情多么多么精彩，多么多么神作。起初我还觉得很不可思议，毕竟这朋友是新世代玩家，之前的《机战》基本一作都没接触过，就这样竟然能被本作剧情所折服，《魔装DS》剧本的经典和出色可见一斑。

之前笔者就说过，在阪田雅彦（Winky Soft的负责人）亲自操刀的剧本中不会出现过分服务于角色的剧情。每个角色都有自己的独特存在感，在突出个性的同时又丝毫不会影响剧本的整体走向，这才是一个游戏剧本该有的素质；反观现在一些游戏，剧情本身已经成了一个附属品，一味屈从和依



附于角色之上，仅仅为了表现角色的特色而存在，这根本就是本末倒置。在本作中，每个角色虽然都不能算浓墨重彩，却可以靠寥寥数语便将其形象丰满形象化。难能可贵的是，本作还加入了许多精美的CG插图，表面看是游戏的一项收集要素，实质则是为了让玩家能够更加直观感性地理解剧情。

这里还要说一点，本作和很多《机战》后期作品的差别就在于后期剧本根本不会让你一路畅快无比地碾杀过去，相反的越到后期会让你感觉越压抑。为什么？这里不得不稍微提及SFC时代和“《机战》系列”并称三大S·RPG的“《皇家骑士团》系列”和“《火焰之纹章》系列”了。想必当年玩过的人都不会忘记，在《皇家骑士团2》中圣骑士悲惨的晚年，主角好友维斯只是为了活下去却终被处刑；《火焰之纹章 圣战系谱》上半章更是出现我方全员阵亡的悲剧。这一切都是那么现实而残忍，也让玩家深刻明白到，所谓S·RPG不是玩“无双”，更不是一路爽过去就能解决所有问题的。



古希腊的《戏剧论》认为只有大英雄才能当得了大悲剧，可以说，本作中几个大悲剧角色很好地遵循了这条理论。

主角的师傅兼养父的“剑皇”泽奥尔特——一位看似很文弱连生气都不懂的长辈，却能在关键时刻为了自己的女儿，为了自己的养子，为了这个国家，为了这个世界奋不顾身地投入一场早就注定会死的战斗中。在此之前，他更是从容地留下遗言，让大家好好活下去，不要想着为其复仇。

一位表面五大三粗处事随便的巴西军人哥哥里卡尔多，和表面的阳光不同，他的内心一直为当年牺牲了战友才活下来的自己深深自责着，以至于面临危机的时候，他毅然决然地选择留下。心中喜欢着那个女子，于是为了她可以牺牲自己的一切，最后在心爱女子的怀中安静幸福地闭上自己的双眼。

一位责任心很强、深爱着自己国家的王子，为了能保护这个国家，就是用药物提升自己的魔力导致寿命狂减也不在乎。当看到国家危难濒临灭亡之际，心中过分执着的责任感令他迷失了方向，甚至想要拼上自己所剩无几的生命靠武力实现整个地底世界的统一。或许他知道这么做是错误的，因为从一开始他就教导主角，魔装机神驾驶者的义务不仅仅是保护国家，更要保护这个世界。然而，强烈的责任心却让他选择了与世界为敌，在其生命最后一刻之际，他高声喊着让主角履行义务杀死自己……

这一个又一个悲剧，无不让人伤心动容，即便经历了漫长岁月重新拾起再次体验的时候，笔者的双眼仍旧是湿润的。只有喜而没有悲、没有感动和失落的剧本，它就不可能是一个好剧本。



其实本作剧本的内涵远不止这些，Winky Soft的《机战》剧本一直都在强调一个武力平衡和膨胀的问题。当初因为外星系监察官认定地球的军事力量过强会破坏宇宙间的军事平衡，故发动了对地球的战争。在一连串大型战役中，我方的军事力量继续强化，以至于最后已经凌驾于外星系之上，这才有了《第四次机战》中白河愁认定我方武力过度膨胀会破坏和谐，以“戒律之守护者”的身分和我方开战的剧情。再说本作，依旧是继续深讨武力膨胀的恶果，因为力量的过分强大，三个强国才会产生摩擦进而兵刃相向；因为过分追求力量，曾经教导主角他们魔装机神驾驶者义务的王子才会最后走上一条不归之路。一款游戏能让人在玩的过程中感悟良多，通关后更不得不静下心来作进一步思考沉淀，完成一次又一次梦幻般的体验，阪田雅彦功不可没。

末了想想，好像还少说了些什么，对哦，本作可是《OG》系的一个分支，势必最后要重新回归于“《OG》系列”之中。无论结果怎样，只希望在《OG》系早已经混乱不堪的现在，能有一股清流来改变其走向，好让我们再次找回过去《机战》那梦幻般的感觉。



玩家点评





NDS 无线边境 超越 超级机器人大战OG传说

◆厂商：NBGI◆类型：RPG

评论人 Kiseri 评分 8

本作的画面在前作的基础上做出的优化非常贴心，大地图的视野比前作要大了，战斗画面也将一些特效强化了很多，角色的动作更加流畅，部分招式经过强化后使得演出更加华丽，必杀技发动时的特写动画虽说只是改了一下镜头和细微部分的动作，不过这些小小的改动还是让本作比前作更具魄力。

大牌声优的助阵让本作的热血程度更上一层楼，战斗部分的语音量大大增加，没有沿用前作声源而是全部重新录制也能看出厂商的诚意，BGM经过重新混音后依然动听，比较遗憾的一点是原创的歌曲不多，一般都是沿用前作或是历代《机战》的曲子。



游戏的难度比前作高了不少，动辄秒杀我方全员的威胁可不是单纯练练级就躲得掉的，不过在难度提升的同时，新系统的增加也让游戏更具战略性，援护等要素也使角色的培养更具研究价值。加上一些霸道精神指令和技能，被秒杀还是可以有效避免的。灵活运用丰富的系统，令战斗更具效率。

不过本作的缺点也比较明显，即我方护角与敌方无论何时都那么大的差距让战斗很耗时间、为了不被秒杀而使用的各种技能也使一场战斗下来的消耗非常大、较为固定的流程比较缺乏新意。

不过以上的缺点丝毫掩盖不了本作的魅力，作为一款RPG来说，战斗系统能达到如此的高度是非常难得的，热血沸腾的演出也不辱“机战”之名号，对于喜欢热血题材和RPG的玩家来说，本作绝对是值得一玩的佳作。

PSP 100万吨大卸八块

◆厂商：Acquire◆类型：ACT

评论人 HYHZ 评分 8

在玩电子词典或手机上的小游戏《天蚕变》时，没有人想过这种游戏的方式还能像本作这样玩吧？厂商的确是把这种游戏潜质挖掘的淋漓尽致。

游戏画风简单清新而且特别，纸片似的人物、建筑与战舰，既有一种《天空之城》的心旷神怡感，又有一种蒸汽时代的怀旧感。加上动听轻快的音乐。让玩家不知不觉中有看动画的快乐。

游戏正常难度设定偏于简单，上手非常容易。救人、炸弹、绝招，令每个关卡的过关方法与流程多变，使得过关简单有趣，很容易就能吸引玩家。人物设定更是不少，每个队友还被标上了年龄，稍增游戏趣味。

厂商巧妙地把主角性命换成队伍人物的性命，使得想无伤收集全人物很有挑战性，加大了游戏的可玩性与收集乐趣。战舰的设定风格迥异，使游戏的感觉很独特。



敌人方面，各种攻击方式单一的敌人巧妙配合，加大了躲避的难度，无形中增加了游戏的代入感和紧张感。锯下战舰的红色吨位数字让玩家每锯下一块就满手大汗，大呼爽快，很有成就感。各种关卡的不同要求让单调的把战舰切块拥有了足够的策略性与变数。

但游戏主线剧情过短，还没过瘾就结束了，不得不说是一个遗憾，四种难度的敌人与地图相同实在是让人提不起精神完美通关。倒是剧情、各种任务与通关后的动画等为游戏拉回了不少分数。最重要的，应该是本作充分的说明了创新精神的重要性，只要厂商有一颗鲜活的心，任何模式的游戏都可以做得很好玩。

稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在550～580之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

掌机市场扫描

栏目主持：酷洛洛

3DS在E3大展如期公布，近期国内的任氏掌机市场随即受到影响，同时由于PSP破解长期处于停滞，价格已经可以砍下Wii和X360了，就等什么时候超越PS3……现在来看看近期的市场情报吧。



卖场里PSP价格的两极分化正在加速，以破解为分水岭的两边都在疯涨和暴跌。贵价成为了主旋律，以贴近家用主机的不合理价格，使得玩家对PSP的购买意欲日趋低下。可破解的3000型黑白两基础色报1730和1760元。介于基础色和彩色系之间的银色报1730元，彩色系里较受欢迎的红色、紫色分别报1770元和1780元，紧接着蓝色报1750元，最后黄色、绿色均报1730元。相比起这边的高昂报价，另一边不能破解的3000型则价格暴跌至1110元。对于小P的行情走向，笔者看法如下：破解是关键，在破解软件放出之前，价格不会有下探空间。买少见少的机器，加上临近暑假，使得可破解机型进一步涨价的可能非常大，如无利好消息，上扬到2000元大关恐怕只是时间问题。无迫切需要的玩家朋友不建议在这段时间购买。如下定决心购买的朋友建议考虑不可破解机型加租凭或购买二手正版游戏的组合，笔者相信破解软件的放出只是时间问题。如果不考虑软件的价格问题，一半商家还会提供大量的试玩版游戏，相信能让你安然度过等待期。相比3000型的热闹，同家族的PSP go则要低调很多，黑白两色报1605和1610，价格基本无变动。

相比涨幅惊人的小P，任系掌机的报价明显要显得平稳许多。卖场里的神游行货版iDSi价格有略微下调，黑白两基础色报1240元，彩色系粉红、冰蓝报1300元。此番调价后价格跟水货报价更加贴近，有意向的朋友多多考虑购买行货，享受优质售后服务吧。NDSi黑白两基础色报1245元，冰蓝色报1255元，蓝色、绿色报1330元，粉红色报1335元。大屏版NDSi LL由于需求量少，商家也很少进货，在卖场很难看到其身影。NDSL韩版全色系840元，购买该机型的朋友多留意包装盒上韩版特有的三大杠。



E3大展落幕，主机方面让各位玩家充满期待，软件相对少一些。和以前预期的一样，任氏掌机果然大跌价，NDSi价格下跌200元，但大家先不要高兴，上海开世博会，广州开亚运会，日本到上海、香港到广东两条渠道都受影响，货源严重不足，国内市场现在基本只有行货iDSi和少量的NDSi LL，批发价还是维持1180和1350左右。PSP3000新版本未破，5.03版机器直冲云霄，批发价已经向上攻破1700元大关，再这样下去就有点搞笑，一台PSP的价格都快顶一台PS3的价格了，没破解的6.20批发价没变化，还在1100元左右趴着，1100元到1700元，中间600元的差价，再有刚发布的3DS做对比，实在有点难以下手。记忆棒和烧录卡等配件方面变化不大，8G跟16G红棒依然是主流，烧录卡依然是五花八门。DSTWO发卖已经过了好几周，并没有像之前想象的那样火爆，价格高是一方面，3DS的发布也对它有一定影响吧。

3DS即将上市，已经有不少玩家问过想要先预定了，等到正式发售的时候估计价格会炒得比较高，不过27个厂商的主流大作确实让人垂涎啊，自己肯定是打算第一时间入手的。因为5.03的PSP即将断货，又有不少玩家打算等3DS，所以很多人会考虑入一台二手的坐下末班车。这期最后报一个二手掌机的批发价格给大家参考一下：PSP3000二手1400元，PSP2000二手1230元，NDSi二手950，NDSL二手520元。很多地方会把二手机器翻新来卖，大家买的时候注意鉴别。



对于近期准备购买PSP的玩家来说，基本上买到手里的会是这三种主机：5.03版本的可刷机的全新PSP－3000，虽然是“全新”，但其实是原装外壳加上更换旧主板，因此也就有了本来不在破解范围内的紫色和粉色的PSP－3000，这样的主机在市场上就可以作为全新，目前加上8G记忆卡后的全套价格在2000元左右，而且价格还在缓慢提高中，原壳原芯的可刷写5.03版本PSP-3000早就售光，这样的拼凑主机也只是一种看起来诚信的无奈之举。购买者看到这样的报价往往会伴随着骇人的神情惊呼不可思议，但客观现实就是已经没有真正意义上全新可破解主机了。PSP－2000的5.03换壳机价格便宜，稍有经验的玩家可以很容易地摸出外壳手感的“不妥”，商家也知道这个时候已经没有鼓吹全新机的必要了，因此便对玩家直言相告，并尽量承诺售后，价格在1500到1600不等。如果实在不想凑活儿，还有最后的一种选择：5.03以上版本不可破解的PSP－3000，只需1150元，因为无法破解的全新机完全没有任何作假的必要，此外可选颜色也很多，尽管商家可能不会备有大量的现货，但是对于红色、蓝色等颜色基本还是可以满足的。

E3展上任天堂公布了让人期待已久的3DS，以任天堂在掌机市场的至尊地位没人会怀疑其新主机的品质。相应的NDSi以及iDSi不可避免的受到了影响，iDSi由于其行货的身分价格暂时还没有波动，但是作为水货的NDSi已经出现了较大的降幅，与行货拉开了100元的价格差异，黑色单机价格在1100元左右，不强调中文界面的玩家可以考虑直接购买水货。



刚刚结束的E3大展给玩家朋友带来不少新的震撼，微软公布了X360 Slim版，钢琴烤漆的黑色外观很酷很时尚，随即也确认了年底推出体感设备的具体时间；索尼推出了PS Move；任天堂隆重推出了新款掌机3DS，3DS和、相比NDSi有了质的飞跃，主打裸眼3D功能，还将拥有滑杆，机器内侧一个摄像头，外侧有两个摄像头，能够即时拍摄3D照片，给玩家带来更新的视觉冲击及更多的游戏乐趣，但是任天堂并未公布具体发售时间，大家就只能耐心期待了！

展望了未来，我们还是回到现实，炎炎夏日，电玩市场有些冷清。PSP方面6.02破解一直没有新的进展，市场上的5.03版主机就更是少之又少，基本都是翻新机器，需要谨慎购买。目前6.02版主机报价是：黑色报1080元，白色和银色是1120元，蓝色、紫色和红色是1150元，绿色和黄色是1130元，粉色和青瓷绿是1160元。5.03全新的机器价格居高，报价在1700元左右，翻新机器价格是1500元，6.02破解只是时间问题，可以先入手6.02全新机器回家等破解了，还能省个几百块呢！任天堂方面，有行货的保护，DSi主机价格稳定，各色报价是1230元。新出的烧录卡DSTWO虽然价格相对较高，报价为260元，但是功能强大，值得购买！

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP（3000型）	PSP（2000型）	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	MSD（16G）	MSD（8G）
广州	君傲娱乐	1650	1730	–	840	1250	1240	–	275	165
北京	绿洲电玩	–	1800	1350	760	1110	1200	1350	255	160
上海	新亚电玩	1650	1800	–	900	1250	1290	1450	160	150
陕西西安	快乐多电玩	1650	1650	–	780	1240	1230	1550	260	160
浙江杭州	江城博晶电玩	1700	1750	1450	1000	1250	1250	1550	220	120
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1500	1400	980	600	1150	1190	1300	220	120
安徽合肥	大拇指电玩	1500	1450	1300	600	1200	1250	1350	240	110
四川成都	海豚电玩	1450	1730	1400	750	1130	1180	1350	190	120
福建厦门	快乐多电玩	1550	1770	–	880	1150	1260	1550	260	160
山西太原	逸豪电玩	1550	1650	–	850	1210	1250	1450	240	160

硬件短消息



微软的X360发售已经有6年的时间，是到该更新换代的时候了。当年Xbox只存活了5年的时间，原以为微软会抢占先机，率先公布次时代主机的消息，没想到却整出个缩小的X360 Slim。至于体感设备Kinect则让人提不起兴趣，而且发售日竟然要到11月份，售价高达150美元，好坏与否，等市场来检验吧。下面看看近期有什么有趣的周边。

文 就爱360

栏目主持:酷洛洛

NDSi LL 9合一套装

品名：NDSi LL 9 in 1 Starter Kit
种类：配件
出品：DreamGear
对应机种：NDSi LL
官方价格：24.99美元



这款为NDSi LL准备的套装产品没有追求大而全，件数不多，只有9种不同的配件，但却样样实用。包括了SD卡读卡器、车载充电器、保护套、大小两只触控笔、屏幕保护膜、腕带等，一应俱全。

PSP视频底座

品名：PSP Video Base
种类：底座
出品：Nitho
对应机种：PSP-2000/PSP-3000
官方价格：未知





闲暇无事，将PSP接到电视机上看电影是不错的选择，这时你还需要这样一款视频底座。产品自带了色差分量线，支持逐行扫描输出，能获得较好的视频效果，还配备充电功能，可以为PSP充电。产品的亮点是附带的遥控器，可以控制视频的播放、暂停并调节音量。躺在床上不用起身就可以舒舒服服地看电影了。不需要遥控器时，可以将其插入底座侧面的插槽中，防止遗失。



NDSi LL皮套

品名：NDSi LL Leather Case holds up 3x Game Cartridges
种类：保护套
出品：CTA
对应机种：NDSi LL
官方价格：9.99美元





这款类似钱包的东东是专为NDSi LL预备的保护包。包包采用了上翻盖设计，左右各有两个磁扣，可以防止主机掉出。包包的内部还有三个内兜，能够放入NDS游戏卡带。包包外观大方，里面有柔软的内衬，不会划伤主机。

PSP保护套

品名：PSP用パーフェクトシリコンプロテクト	
种类：保护套	
出品：アンサー	
对应机种：PSP－3000	
官方价格：1380日元	

保护PSP不受伤害，软套是个不错的选择。本次介绍的产品采用了硅胶材质，质地柔软，保护套将方向键、HOME键等键位镂空，方便玩家操作。产品提出了全面保护的概念，比较同类产品，增加了前后透明护盖。前护盖可以保护液晶显示屏，后护盖则能保护UMD仓盖，还可以起到支架作用，让PSP站立起来以方便用户观看视频。







PSP便携电源

品名：PSP用ミニACアダプタ エラビーナ	
种类：电源	
出品：アンサー	
对应机种：PSP	
官方价格：980日元	

NDSL的电源小巧，但PSP的就不同，其电源适配器的体积非常庞大。这款PSP便携电源适配器的体积大大瘦身，大约只有原版二分之一的大小，重量只有41克，并且插头还采用了可折叠式设计，十分方便携带。







PSP增强按键

品名：PSP用プレイアップボタンセット	
种类：按键	
出品：アンサー	
对应机种：PSP－1000/PSP－2000/PSP－3000	
官方价格：420日元	

是不是觉得PSP的按键不太好用？那可以试试这款PSP增强按键来改善手感。产品分为两组，包含了2个方向键和10个滑杆键，每个按键有不同的花纹，以适合不同的游戏。按键采用了ABS塑料，耐磨性很高。将其装到PSP的方向键和滑杆上时会让按键高度提升，手感会有显著的改善。







栏目主持:酷洛洛

玩转NDS

VOL.76 文 小超

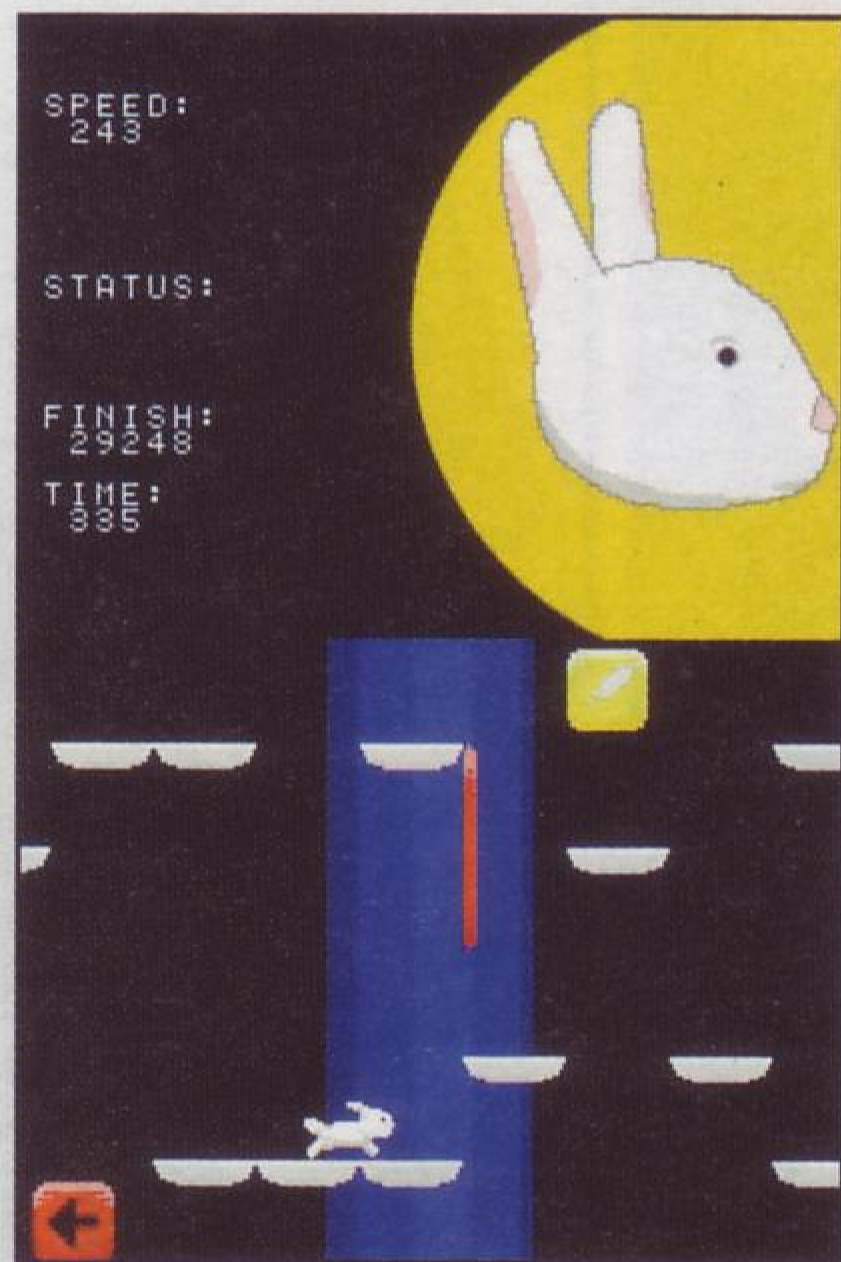
任天堂的3DS如期在E3大展上揭开神秘面纱。如先前传言的一样，3DS外形类似NDSL，但上屏略大，能够显示3D图像，下屏仍为普通触控屏。3DS附带了滑杆，操作感觉要强于PSP。3DS还内置了双摄像头，能够拍摄3D照片。但最关键的发售时间，老任没有公开说明，不会真的是明年3月份才发售吧？如此长的时间，让人煎熬啊。下面看看最近NDS上有什么好玩的东东推出吧。

NDS软件学院

软件新闻

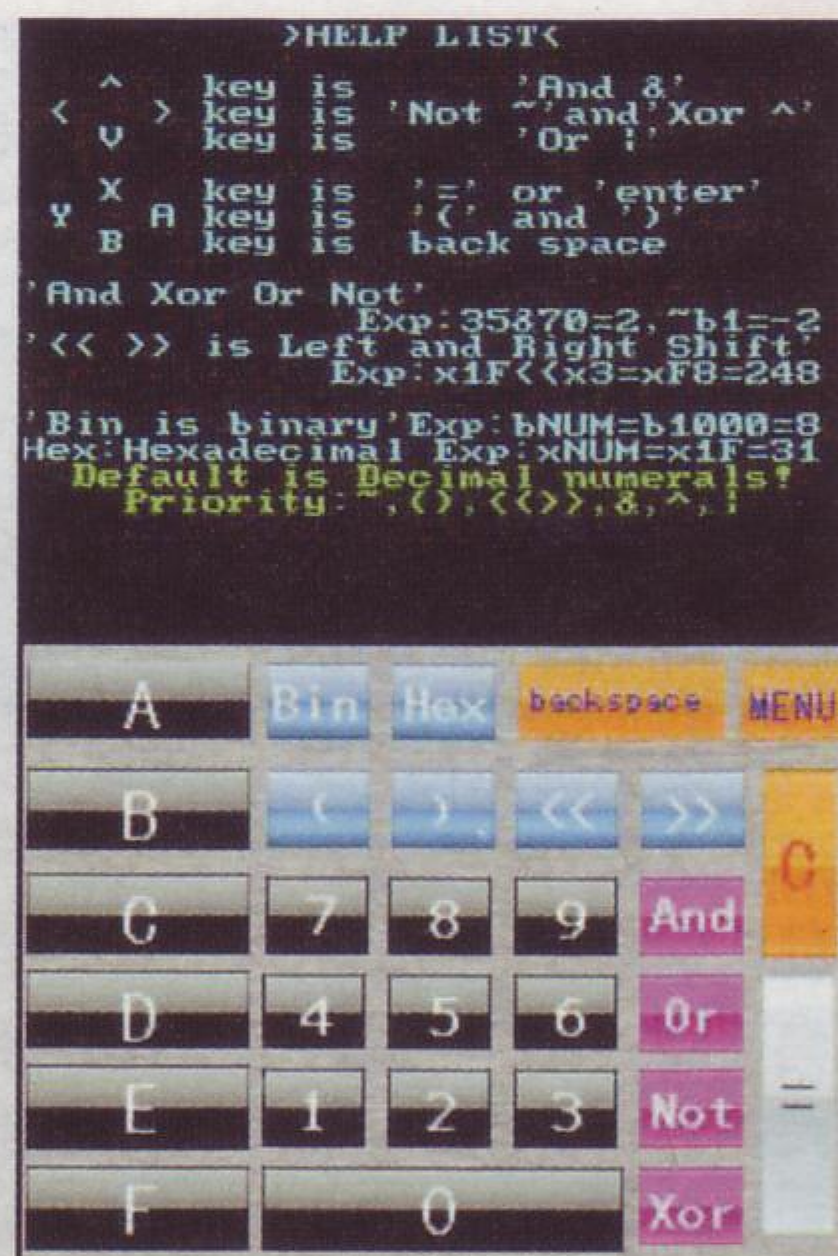
《Bunny Run》新版放出

NDS上的同人游戏《Bunny Run》于近日放出050410版。新版加入了存储进度功能并降低了难度。游戏操作简单，玩家要控制小白兔不停地奔跑，同时要避免障碍物并吃掉各种奖励。游戏操作为按A键跳跃，按START键暂停，按SELECT键返回菜单。



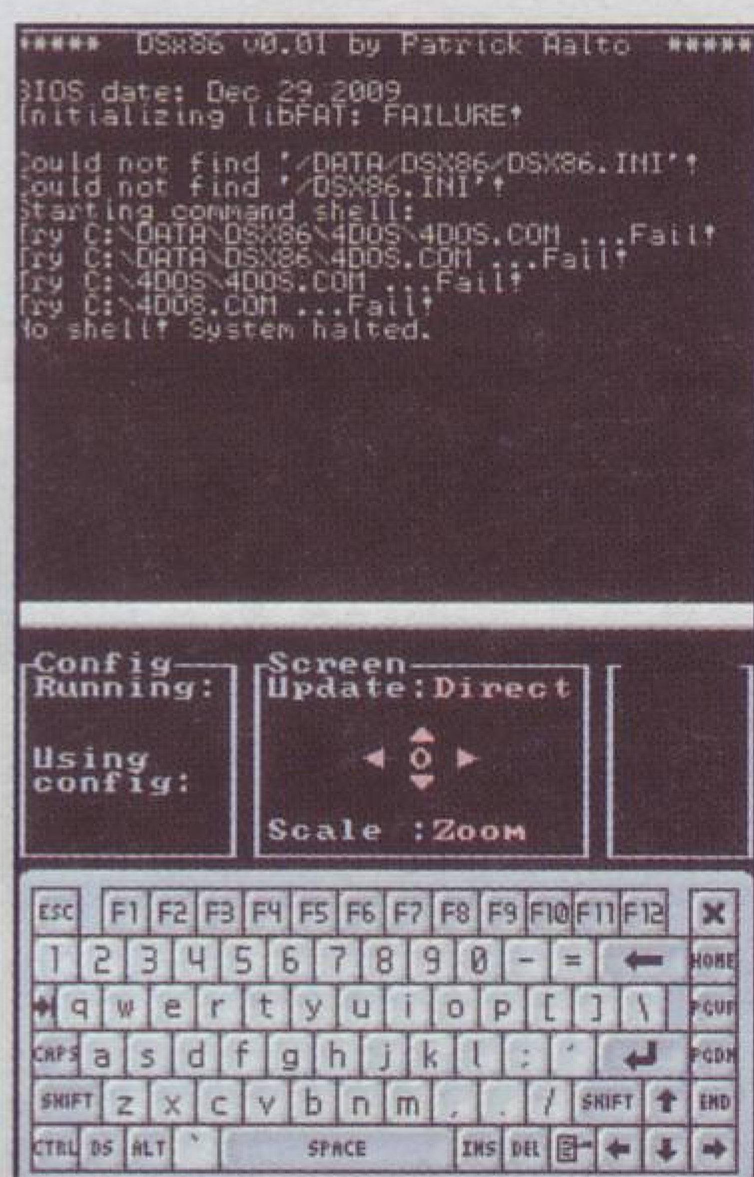
Zognc新版发布

NDS上的科学计算器Zognc于6月8日放出V0.18版。新版重新进行了编译，使用最新的数据库；更新了软件皮肤。Zognc的功能非常强大，不仅可以进行普通的数学计算，还可以计算复杂的函数，甚至能绘制图形。作者计划在以后的版本中增加线性曲线生成并改善记忆功能。



DSx86新版公开

NDS上的DOS模拟器DSx86于6月7日放出V0.14版。新版修正了众多小错误；加入了对50条图形代码的支持；解决了IRQ方面的问题；增加了调试器中的E命令。DSx86可以模拟DOS的运行环境，还可以直接运行部分DOS游戏。不过由于很多游戏的原始分辨率会大于NDS的屏幕分辨率，所以需要缩小显示。有兴趣的朋友可以去软件的官方网站看看，网址是http://dsx86.patrickaalto.com。



《Red Temple》新版发布

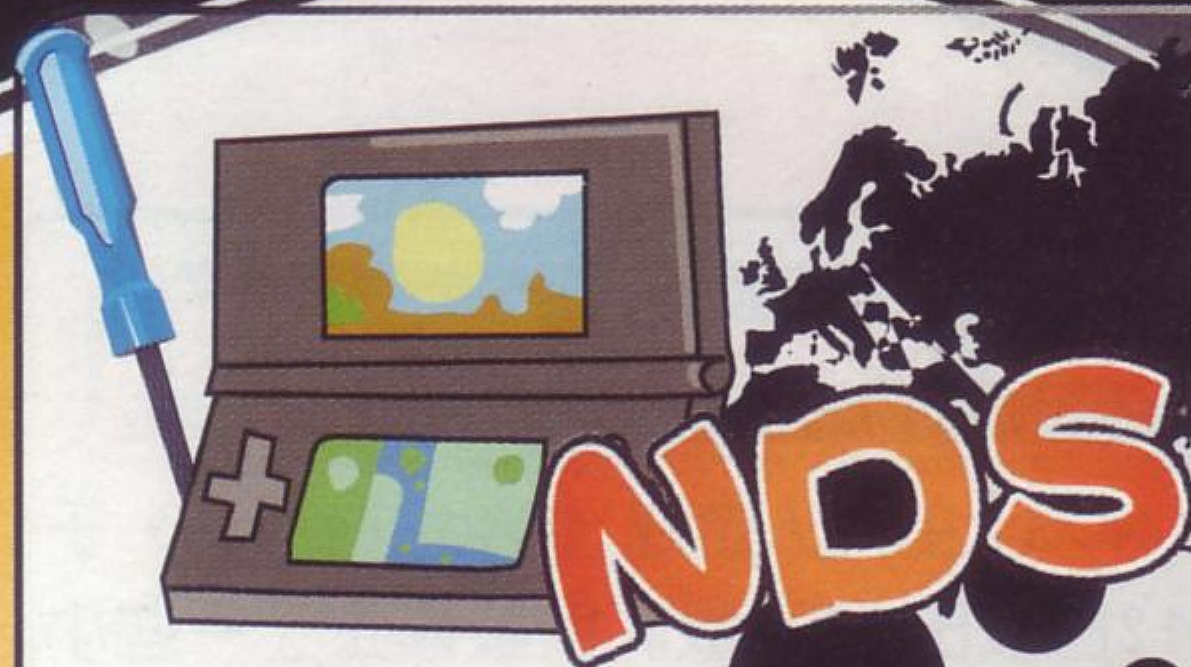
NDS上的同人游戏《Red Temple》于6月12日放出V1.4版。新版修正了一些小错误。游戏的目的是吃光场景内的所有樱桃，但樱桃并不是那么容易吃的，需要开启一些机关。游戏的完成度非常高，支持进度的存储和读取，可以选择不同能力的角色。游戏提供了故事模式、教学模式等多种模式，共有40个关卡，用户可以进入商店中购买用途不同的道具。



《South Africa World Cup 2010 DS Manager》新版公开

南非世界杯正如火如荼地进行中，《South Africa World Cup 2010 DS Manager》的出现非常及时。通过它球迷朋友们在NDS上就可以查看各国球队的比赛日程，还能通过Wi-Fi更新最新的比赛结果。软件于6月10日放出了V1.01版，修正了西班牙语菜单翻译；更新了32支球队的图片。软件中提供了翔实的球队资料，包括教练、成立时间、国际足联排名、球衣颜色等等。软件支持5种语言，包括英语、法语、德语、西班牙语和意大利语，遗憾的是没有中文。

索尼的PSP2没有出现在E3大展上，不过想想也有道理，PSP除了屏幕分辨率小点，不带触控，似乎没有大的缺点。而且PSP的性能逼近PS2，以索尼的性格，PSP2的性能大概会介于PS2和PS3之间，此时推出PSP2有点为时尚早。倒是3DS的游戏阵容强大得让人吃惊，几乎所有大作都会在3DS上集结，真让人心痒。



NDS游戏汉化教室 VOL.03

文 罗伊SD、K.O.H.O.S（SOMA汉化组）

栏目主持：酷洛洛

看了NDS游戏汉化教室前两课后的同学们，相信多少了解到游戏汉化的具体流程和操作了吧，本辑迎来最终章，为大家讲解汉化过程中文本导入导出的方法，以及汉化过程各种工具的介绍。最后一堂课大家也要精神抖擞哦——上课，起立！

第三课 超级文本工具WQSG 导出(导入)的使用方法

在第一课中，我在汉化准备中提到了很多汉化的工具，这一课我们就来系统地学习工具之一——WQSG导出(导入)的使用方法。

我们先了解一下，WQSG导出(导入)到底起是什么，以及主要用途在哪里等等。一些掌机游戏的文本比如PSP NDS等，WQSG可以根据做好的导出码表导出文本（WII以及PS2也可以哦），最后翻译完毕之后再根据翻译好的文本制作出导入码表。现在对WQSG有个初步了解了吧，如果你还不知道这是啥玩意儿，那么下面我们拿年NDS的一款游戏——《兽神演武DS》举例吧。

一、导出文本

在前两课中，我们谈到了很多关于编码的一些知识，一般的游戏都是采用以下的日文编码方式来显示游戏文本的。另外本课中所使用的WQSG 版本为v2009.11050。

比如：

82A0=あ
82F1=ん
82BD=た
82BF=ち
8141=、
82B1=こ
82CC=の
8B71=客
9EA0=栈
82C9=に
9491=泊
82DC=ま
82E9=る



82E0=も
82A2=い
82AF=け
82C7=ど
82CB=ね

导出文本则为“あんたたち、ここの客栈に泊まるのもいいけどね”。

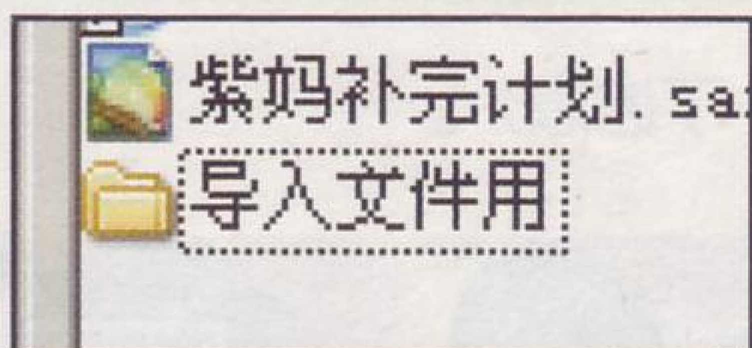
那么刚才的一段码字对应的列表就是码表，相当于字典。软件再根据码表将游戏内的文字转换为文本，导入与导出文本是WQSG最常见的功能。

首先来介绍一下如何导入文本，因为这部分是最难的，可能当你导出文本的时候很正常，但导入的时候就出错了，非常的棘手。如果你不想和我一样研究几个晚上就请认真看下去吧。

1.扫盲

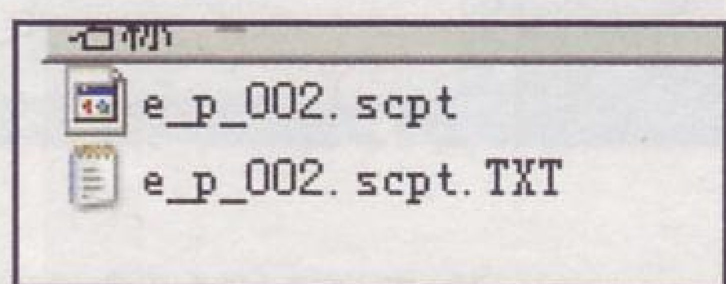
先为大家扫下盲，不然大家又云里雾里不能理解了。刚才我们谈到了，这个工具是汉化游戏导出文本用的，那么源文件我们就定义为ROM文件，对于翻译好的文件就是导

入文本，把源文件中的对应日文部分替换为中文，当然不是记事本那种，而是二进制数据替换。



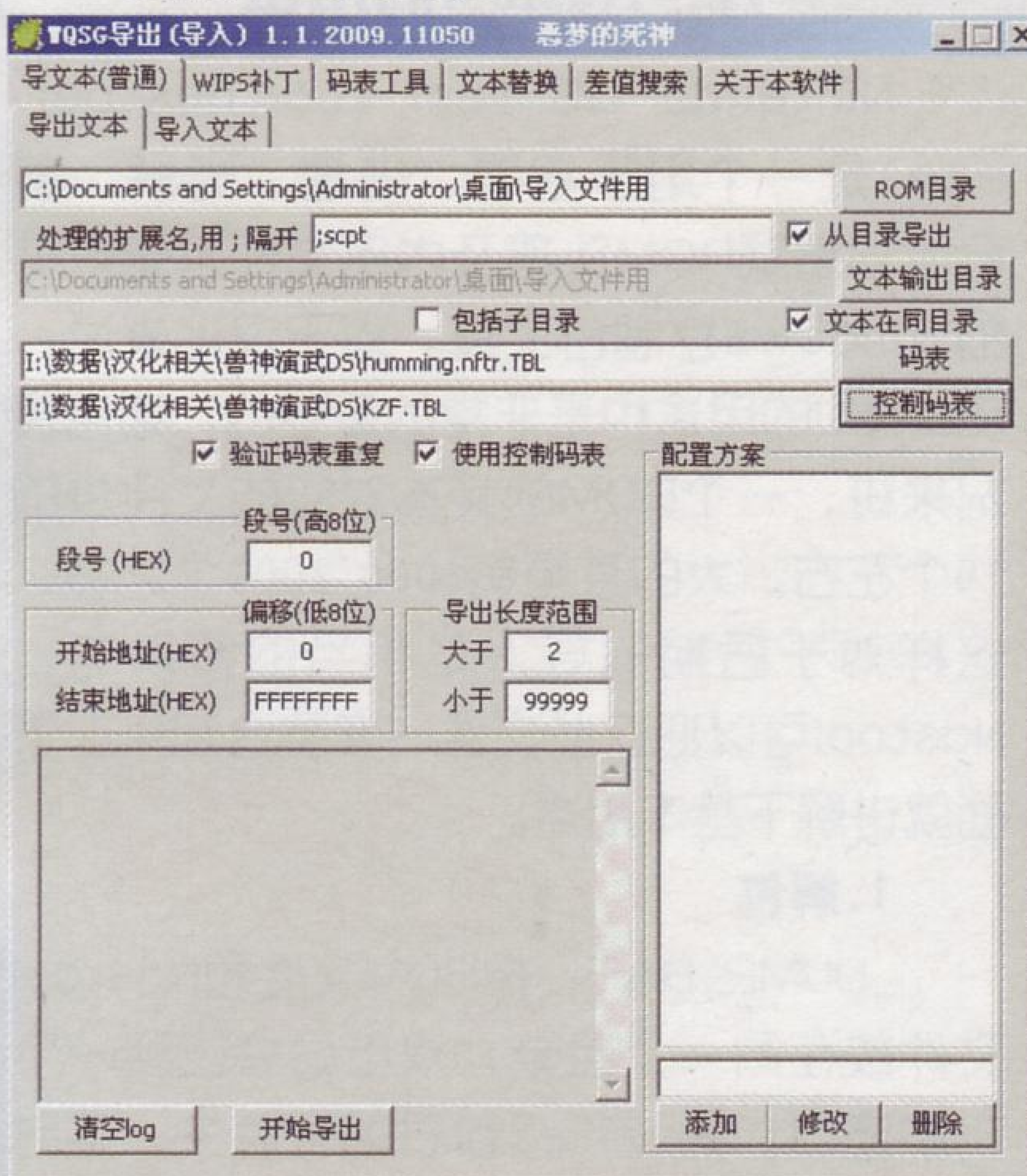
2.准备文件

如图建立一个新文件夹，将原文件和导入文本放在里面，记得要备份，最关键的是导入文本的文件名必须是源文件 *.txt。



比如要导入兽神演武DS当中的一个文本e_p_002.scpt，翻译好的文本就必须命名为e_p_002.scpt.txt。

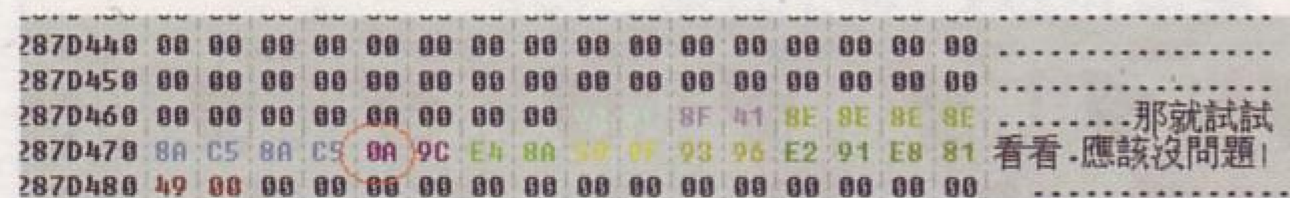
按照下图进行设置：



码表：如果是导出日文，可以上网找日文码表，也可以自己制作，或者用CT2制作（PS：上节课有介绍，仅对NTFR的文件有效，其余的可以套用导出的标准码表来进行导出）。

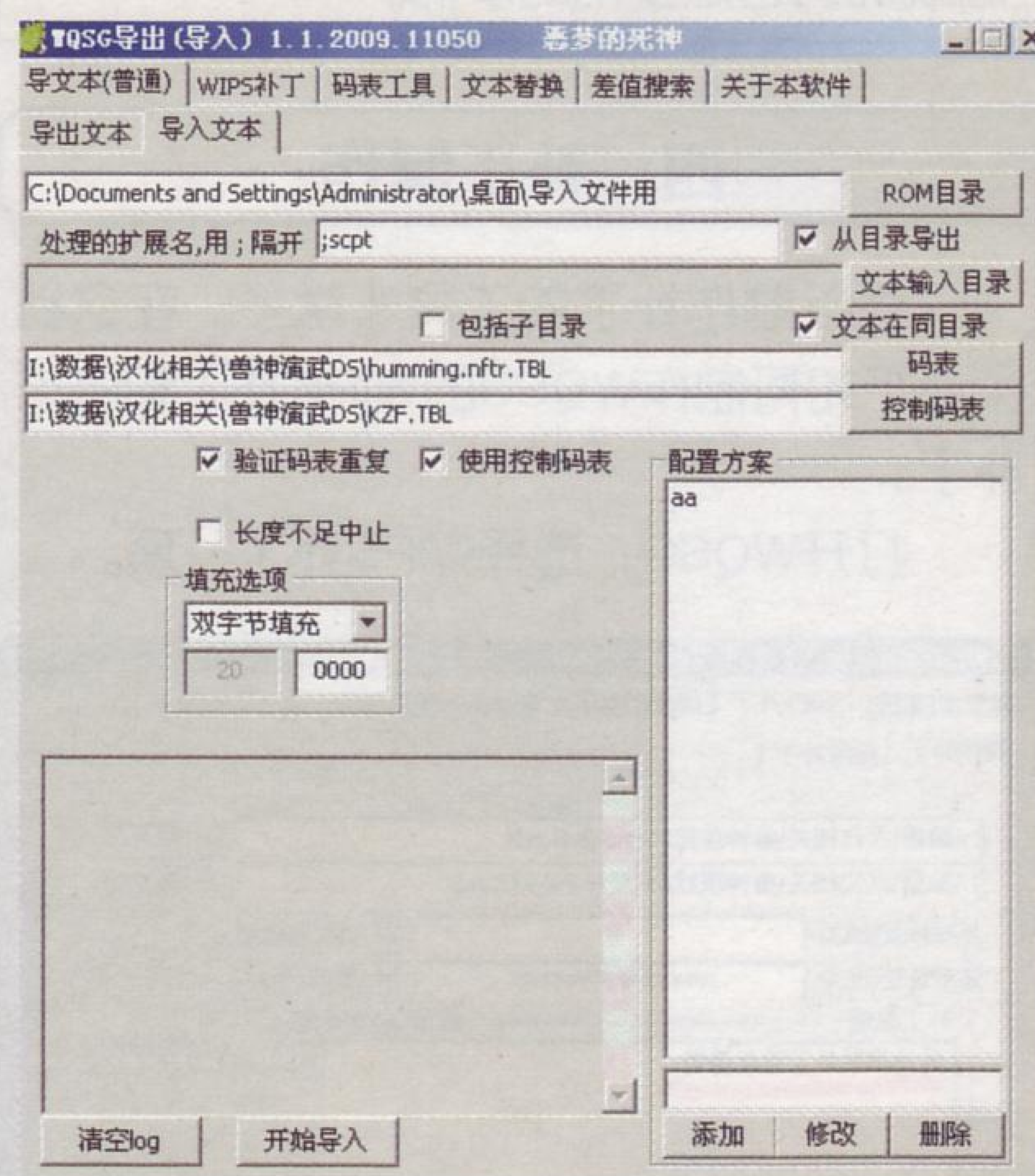
填充和选择：填充指如果新翻译的文本比原文本的字数少的话，需要利用到空格“8140”填充文本，进而导入文件；所谓选择就是字节，一般来说字节分单字节和双字节两种，比如双字节的空格用“20”来表示，双字节的空格为“8140”。

字节区分其实很简单，老美用的字母是单字节，我们中国汉字是双字节。控制符脚本：我们知道，游戏中需要对文本格式进行一些控制，或者标示某些特别的信息。这些控制是通过一些特殊的编码实现的，我们称之为控制符。常见的控制符有：0A=换行，0D=换页，USER=人物名称，ITEM+道具名称等等。（见图4）



二、导入文本

如图进行配置文件，因为我们无法用常规查看工具查看是否成功，所以推荐使用的工具是NO$GBA模拟工具。



三、文本导入成功与否测试

最后就是测试是否成功，原文本是“あんたたち、ここの客栈に泊まるのもいいけどね”，现在已经改为：“那就试试看看应该没有问题！”的测试文字了。



▲NO$GBA实际测试导入图。

问题分析

A：为什么我导入以后文件没有改变？或者提示打开文件失败？

Q：最新版会有这个问题，打开文件失败是没有做好刚才的第二步。

A：为什么导入的时候软件会出现一个乱码框，提示出错？

Q：那是因为文本含有码表中没有的编码，所以导致导入出错。

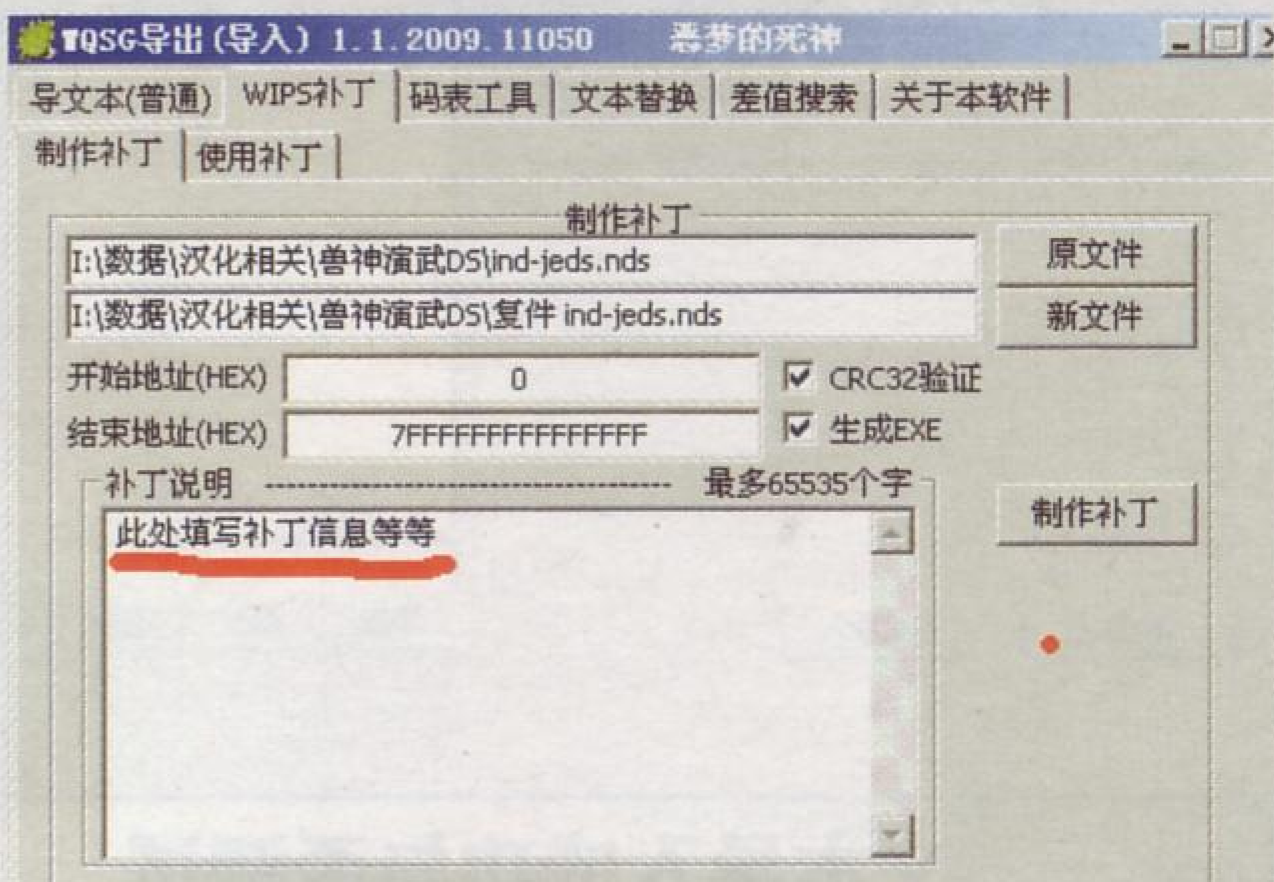
A：为什么导入之后用模拟器测试后是乱码呢？

Q：那是因为没有进行字库的修改，所以造成乱码也是正常的事情。

四. 补丁制作

可以制作补丁的工具非常多。在这稍微说下如何制作WQSG的WIPS补丁和PPF补丁。

打开WQSG，选择WIPS补丁一项。



原文件是选择原来未经修改的文件；新文件是选择你修改后的文件，也就是改了文本或者图片的ISO或者ROM。

开始地址和结束地址都是限定一个补丁的范围，在这不讨论了。

CRC32是循环冗余校验，也就是说你勾选了这个，打补丁的文件必须和你的原文件一样，要不无法继续补丁。

生成EXE就和字面意思一样，生成一个EXE形式的补丁。

下面有一个补丁说明栏。制作补丁是在选择好上面的选项以后选择补丁的保存路径并直接保存补丁。

生成的补丁界面如图（截图包含了补丁信息）。



一个利用绝对定位修改的补丁就是这样生成的。大部分时候不支持不同大小的ROM，主要支持一种大小。

五. Ndstool的用法

Nintendo DS rom tool(ndstool.exe)是一个用于查看、处理、分解、整合NDS游戏ROM头部及内部文件系统数据的Windows控制台工具。对于汉化来说，Ndstool的用途也是非常的重要的，通常情况来讲，一个ROM的文本对应的文件少的10个左右，大的甚至有1000~2000个之多，这样对于后期的导入是相当的繁琐的，Ndstool可以把这些文件一次整合起来，下面就讲解下基本用途。

1.解包

_DUMP.BAT：把ROM文件和Ndstool文件放在同一个目录，双击后会出现一个DOS窗口，经过1～2秒后就会消失，这时代表是解包完成了，目录中会出现很多个文件。



2.封包

_PACK.BAT：就是打包了，运行之后还是会出现一个DOS窗口，等待1～2秒后会自动消失。然后会发现文件夹里出现PACK.NDS这个文件，就是游戏运行文件啦。

六、NDS声音的替换

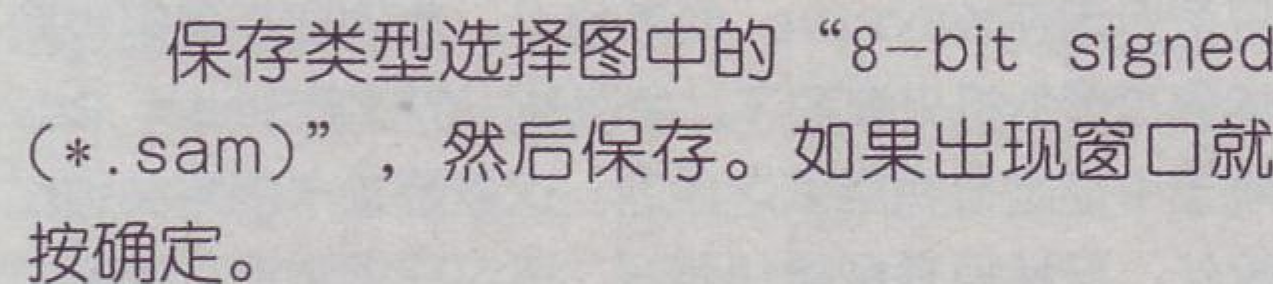
还记得第一课中笔者提到的《新牧场物语 魔法工厂2》中文语音版么？下面就给大家介绍一下中文语音是怎么诞生的。制作中文语音大概分为以下几个步骤：

1.用CT2打开游戏的ROM，将声音文件“sound_data.sdat”导出。

2.再用CT2打开刚刚导出的声音文件，CT2会自动显示出该声音文件的子文件列表。找到我们需要修改的开始人声（该游戏对应文件为“373-TITLE_CALL_BOY.STRM”），将其导出。

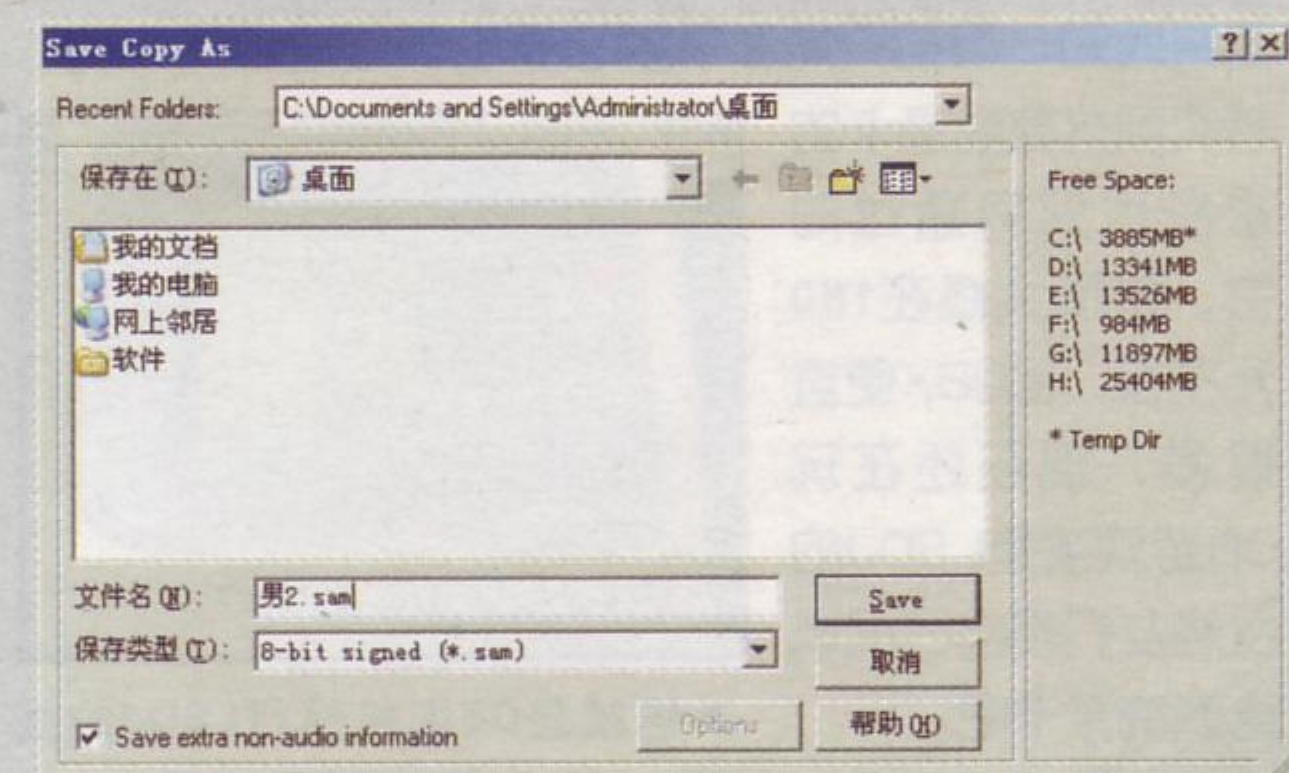
3.然后准备一个软件“Adobe Audition”（类似“CoolEdit”的声音编辑软件），用来替换的声音的WAV，录制时注意使用单声道，此外剪辑后的播放时间不能比游戏原来的语音长。

4.运行Adobe Audition，将WAV拖到右边的框中打开。



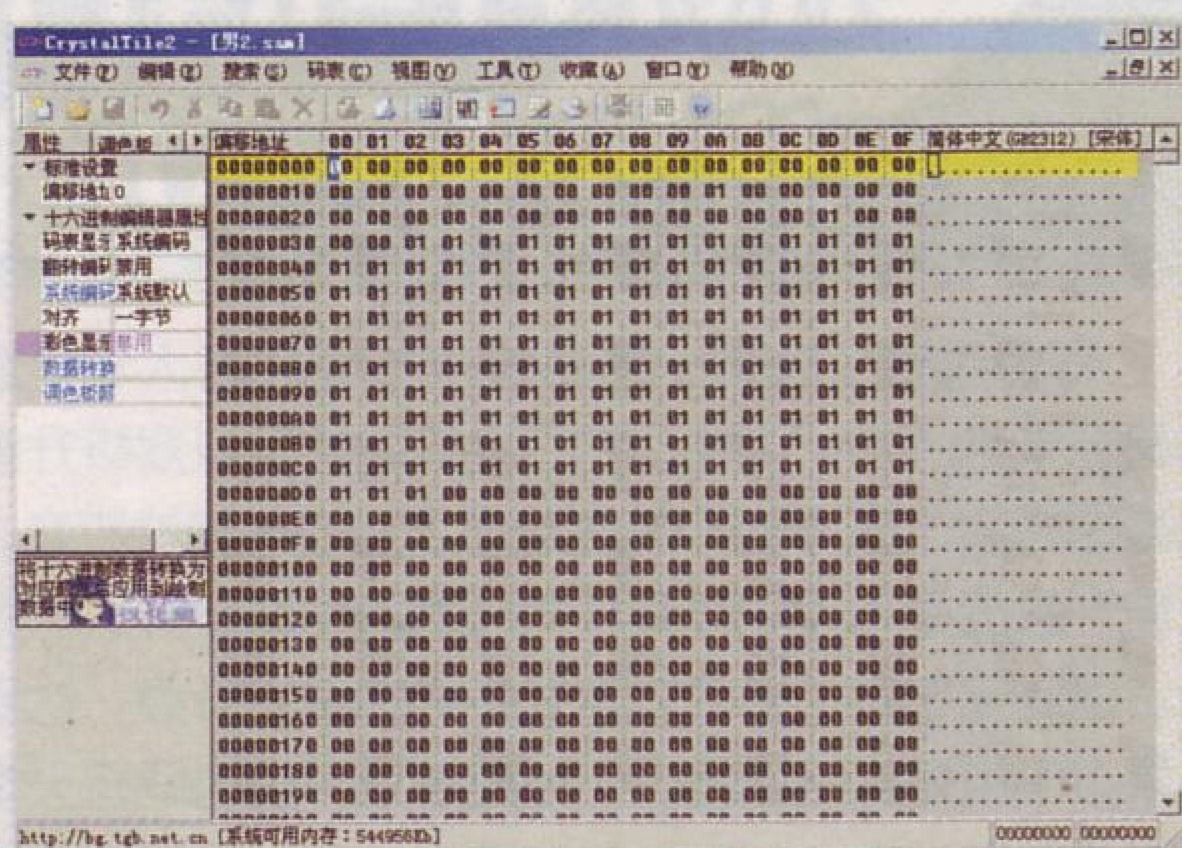
5.点“文件（File）”菜单下的“保存为副本（Save Copy As…）”（或者按“Ctrl+Alt+S”），弹出如下窗口：

保存类型选择图中的“8-bit signed (*.sam)”，然后保存。如果出现窗口就按确定。

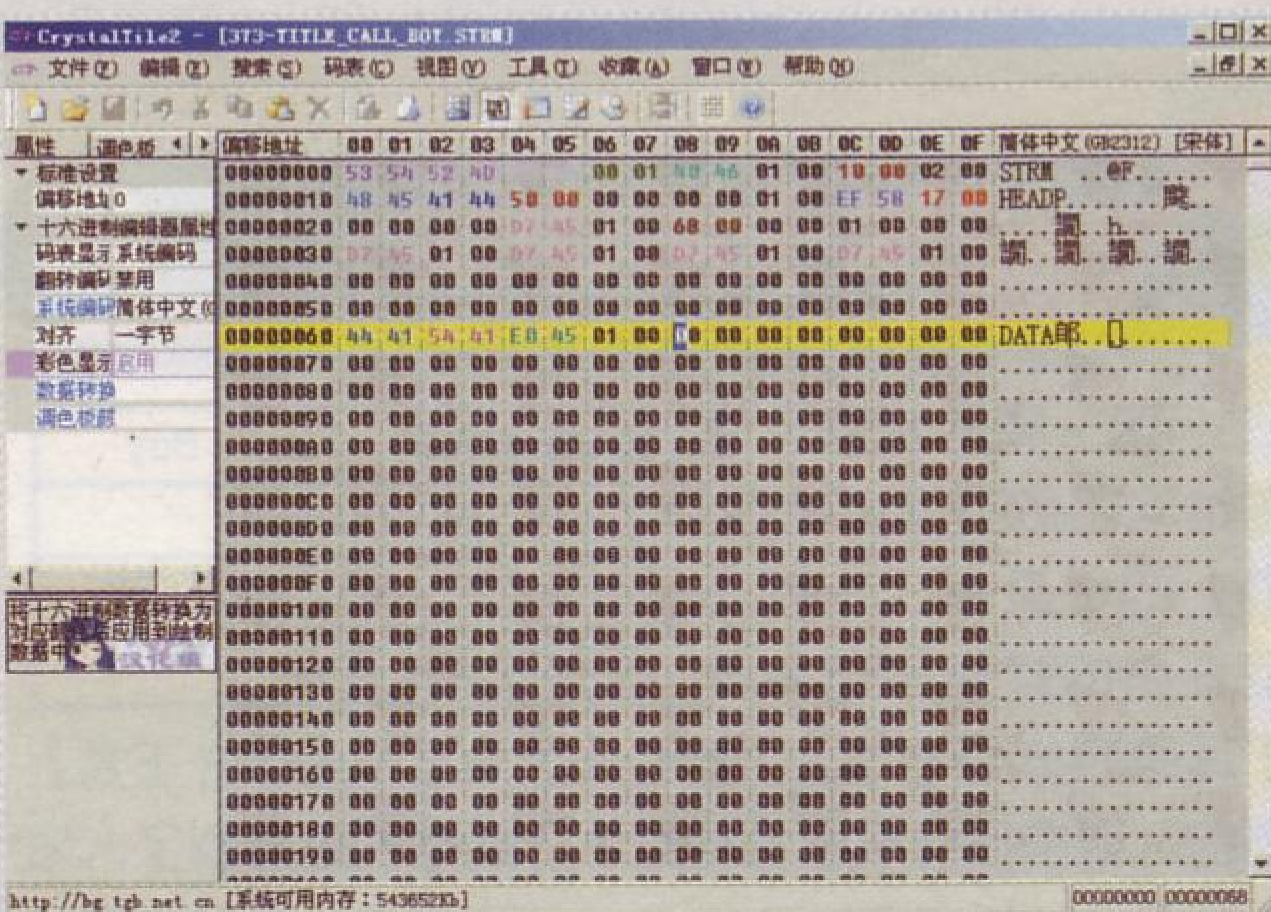


6.按“Ctrl+W”关闭WAV文件，再打开刚刚保存的sam文件。根据情况调节音量，清除杂音，然后再保存。

7.用CT2打开sam文件，切换到十六进制模式，按住Shift键，点一下“00000000”的那个字节，不要松开Shift键，拖滚动条到文件末尾，再点一下最后的那个字节，这样就把整个文件都选定了，按“Ctrl+C”复制，关闭文件。



8.用CT2打开之前的人声对应文件“373-TITLE_CALL_BOY.STRM”，点到光标所在位置，按“Ctrl+V”粘贴，然后保存并关闭文件。



9.用CT2打开“sound_data.sdat”，找到需要导入声音的子文件“373-TITLE_CALL_BOY.STRM”，按右键导入刚刚保存人声文件即可。

本辑为止全部的教学就到此结束，如果大家有不明白的地方，欢迎发邮件到《掌机王SP》邮箱或者到SOMA汉化组论坛前来询问，我们一定会细心回答您的每一个问题。汉化是一个比较漫长的过程，一路过来经历的事情、见过的人多了，难免心生倦意。还是祝愿各位在汉化的路途上走的更远、更好。

烧录卡NEWS新闻站

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 栏目主持：酷洛洛

HyPer-R4i全新固件内核即将发布，功能比肩DSTWO

作为创造了烧录卡神话的R4小组原班人马打造的新烧录卡HyPer-R4i，它在发售之初就以双核升级为基础构架，成为了NDSI烧录市场上的一款佼佼者。双核升级的根本理念是采取内核和固件两种升级的办法，以此来不断“追击”游戏主机的系统升级，达到烧录卡不被淘汰的目的。不过随着近一段时间任天堂反烧录力度的加大，单纯的追击主机升级已经不再是当前的主要问题，游戏的反烧录已经成为了各个厂商最为头疼的问题，现在的大部分内核更新也都是基于破解游戏的反烧录游戏进行的，而这次的HyPer-R4i通过双核升级，突破了传统理念，从硬件上彻底攻克了游戏反烧录，并通过固件升级来造福HyPer-R4i玩家。这次即将发布的新固件内核将附有：1.硬件破解反烧录；2.第5代3D即时存档引擎；3.图文混排即时攻略；4.即时金手指；5.自带“R4游侠”金手指编辑软件；6.随意复制粘贴删除TF卡文件这几大功能。让你只需是50元的价格，即可享受200元级烧录卡的功能。



▲HyPer-R4i的双核升级是破解反烧录的法宝。

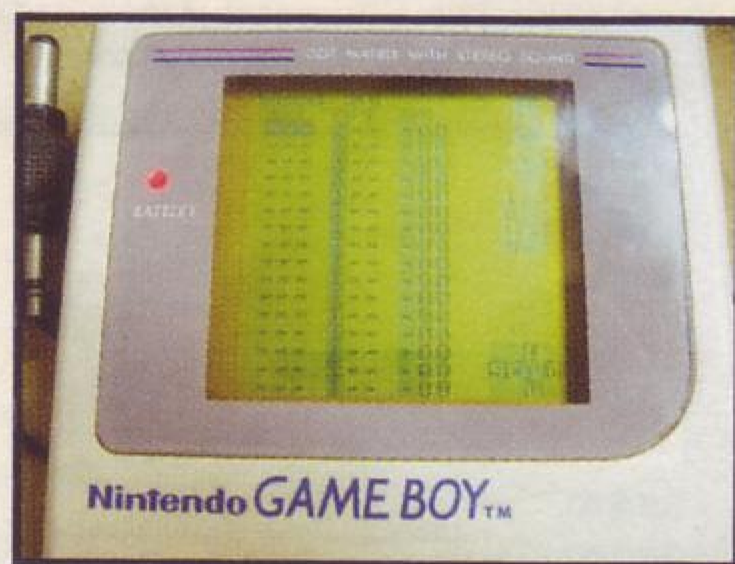
烧录卡博物馆

烧录卡名称：Smart Boy
生产厂商：unknown
适用主机：GB/GBC/GBP
存储容量：32Mb

这一辑的烧录卡博物馆咱们依旧说说GB主机上的烧录卡，不过这回介绍的烧录卡可不同于其他的GB烧录卡，为什么？因为它是去年才正式上市的。可能很多玩家觉得这个厂商是不是穿越了，怎么到了2009年还在生产GB主机的烧录卡。其实不然，这款GB主机的“新”烧录卡是专门为LSDJ发烧友们准备的。可能大部分玩家都不知道LSDJ是什么，即便是从网络上搜索也鲜有资料，所以这里就简单的为玩家们介绍一下LSDJ。LSDJ的全名是Little Sound DJ，它是来自瑞典的一款运行在GB主机上的音乐软件，和众所周知的NANOLOOP不同，这款音乐软件里有很多鼓机和人声的采样音源，创作者能够获得更大的音色选择空间，并可以同时播放4个轨道的音源，就像一台小型电脑一样。除此之外，LSDJ内还设置了编曲模式和现场模式，可以让你把在家制作音乐和在外演出完全分开，非常方便，可以说LSDJ是音乐发烧友们必备的一款软件。而这款Smart Boy烧录卡就是专门为这个软件所制作的。当然，既然名为烧录卡，肯定不可能只运行这一款软件，所以对于早先的GB游戏Smart Boy也都是支持的。目前Smart Boy烧录卡的卡带规格只有32Mb一种，其支持的最大存档容量是1Mb空间，基本兼容所有的GB和GBC游戏了。此外，Smart Boy烧录卡还使用了USB接口的独立烧卡器，这点和以前生产的GB烧录卡都有所不同，像上辑介绍的GBX就只能用并口来烧录游戏，而且也只能运用在Windows 98系统上，放到现在使用也只能通过虚拟机来兼容了，所以新出的这款Smart Boy烧录卡还是很有用武之地的。这款烧录卡的寿命也比较长，支持反复烧录10万次，不过它的生产厂商暂时不得而知，目前只能了解到它是由美国进口而来的，想买到这款烧录卡的途径也只有通过淘宝，售价大概在180元左右，比GBX便宜很多，现在还在玩GB游戏或是LSDJ的发烧友们都自己试试这款烧录卡吧。



▲Smart Boy的包装上注上了LSDJ READY，不过它可不是只支持LSDJ这一款软件的。



▲这就是GB主机运行LSDJ的画面，是不是很专业呢？



玩转PSP

VOL.76 栏目主持:酷洛洛

看来国外的PSP自制软件开发者都跑去通宵看世界杯了，这段时间的PSP软件可谓寥寥可数，还是国内的软件开发者来得勤快，其中电子书软件Xreader的作者hrimfaxi（liquidzigong）对GEN系统加以修改，将自己开发的普罗米修斯插件融入其中，发布了PSP-2000V3/PSP-3000用自制系统5.03 Prometheus、以及PSP-1000/P2000用固件5.50 Prometheus，这两款系统到底有着什么特点呢，本辑PSP软件学院就来带大家看一看。

PSP软件学院

软件情报

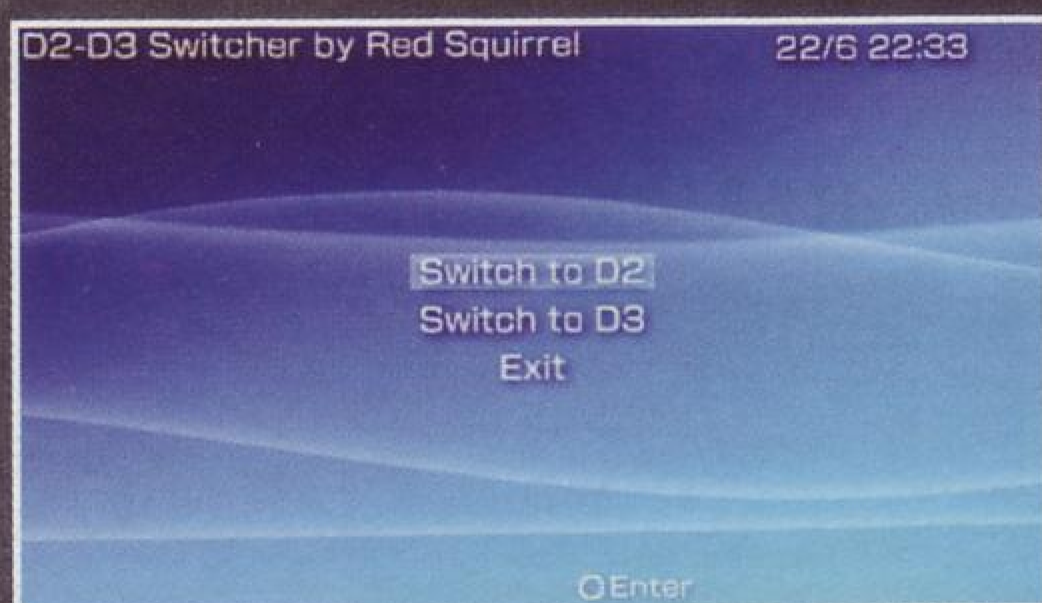
PSP视频播放器PPA更新3.1.1版

首先是广为玩家熟悉的视频播放软件PMPlayer Advance，这款基于PMP MODAVC1.02M版本播放器改进得来的自制软件于6月16日更新至3.1.1版，修正此前版本播放512解宽视频时花屏的BUG。利用PPA你不仅可以播放MP4，还支持播PMP/Flv等格式的视频，支持界面待机、任意目录打开播放、利用USB和Wi-Fi播放PC上的PMPAVC影片、外挂字幕、左右声道切换等增强功能，加上全中文的操作说明，对于嫌PSP默认播放器功能不足的玩家绝对是记忆棒内的必备之物。



5.50GEN-D3/D2随意转换软件

之所以有这款软件的出现，可以说完全是因为《潜龙谍影 和平行者》的破解版造成的，在本刊的134辑中已经为大家介绍过，由于当时这款游戏的破解不完善，5.50GEN-D3在游戏进行到序章之后就会出现读图死机的症状。当时解决办法要么降级至5.50GEN-D2，要么就用Fix for 5.50GEN-D3将D2的peagasus.prx导入D3以解决问题。但由于D2与D3的存档机制存在一定差异，部分D2的存档到D3会出现不兼容的情况，重新升级5.50GEN-D3又十分麻烦。这款5.50 GEN D2-D3 switcher可以随意将当前系统转换的D3/D2的状态，解决不同系统下存档兼容的问题，向正在玩《潜龙谍影 和平行者》的朋友推荐。



5.03 Prometheus&5.50 Prometheus 普罗米修斯固件使用指南

为liquidzigong的自制软件开发者曾破解《潜龙谍影 和平行者》、《王国之心 梦中诞生》、《噬魂者》等大作，并且制作的普罗米修斯模块让目前新加密游戏防线全面瓦解。现在他带来了基于5.03GEN-C以及5.50GEN-D的普罗米修斯固件5.03 Prometheus和5.50 Prometheus。它比起目前GEN系列固件具有更强的兼容性，可以让你在无需任何模块、插件之类的情况下运行6.20游戏。现在就来给大家介绍一下安装方法。



5.50 Prometheus安装教程

适用机型：PSP-1000、非V3型PSP-2000
系统要求：5.50GEN-D3

1 PSP-1000、PSP-2000的用户选择5.50 Prometheus进行安装，从本辑《口袋光环》的PSP软件部分中拷贝5.50 Prometheus.rar到硬盘，解压后将550_Prometheus文件夹拷贝到记忆棒“PSP/GAME”目录中。


550_Prometheus

2 然后如图在PSP上运行5.50 Prometheus升级包。



3 进入界面后，按X键开始安装5.50 Prometheus，完成后再按X键返回PSP界面。如果玩家不想安装，可以按R键退出。

```
5.50 Prometheus by liquidzigong@a9vg.com
Press X to install CFW.
Press R to exit.
PSP SLIM 2000 Detected ....
Install... Completed.
Press X to start CFW.
```

4 安装完毕后，系统信息就会显示系统版本为5.50 Prometheus，这时安装大功告成。



5.03 Prometheus安装教程

适用机型：PSP-2000 V3、PSP-3000
系统要求：官方5.03系统

1 PSP-2000 V3以及PSP-3000的用户请选择5.03 Prometheus进行安装，同样从本辑《口袋光环》的PSP软件部分中拷贝5.03 Prometheus.rar到硬盘，解压后将503_Prometheus文件夹拷贝到记忆棒“PSP/GAME”目录中。


5.03_Prometheus

2 之后和安装5.05GEN-C一样，首先要读取图片漏洞，相信这两款机型的用户对这一步已经相当熟悉了。

3 图片漏洞成功之后，在PSP界面运行之前拷贝的5.03 Prometheus。



4 进入界面后，按X键开始安装5.03 Prometheus，完成后再按X键返回PSP界面；如果玩家不想安装，可以按R键推出；安装完成后下次再进入5.03 Prometheus将跳过此步骤，直接进入新系统。如果玩家需要卸载系统，只需要按住L不放进去5.03 Prometheus，然后按O键进行卸载。

```
5.03 Prometheus by liquidzigong@a9vg.com
Press X to install CFW.
Press O to uninstall CFW.
Press R to exit.
```

5 安装完毕后，系统信息就会显示系统版本为5.03 Prometheus。



兼容性测试

作者公布能正常运行的原版ISO：

王国之心 梦中诞生
潜龙谍影 和平行者
福音战士 序
噬神者
噬神者 试玩版
伊苏 菲尔盖纳的誓约
铁拳6
摩登全民赛车
炽焰同盟
世界足球 胜利十一人2010 苍色武士的挑战
波斯王子 遗忘之沙

不能运行的游戏：

啪嗒嘭3 试玩版



酷洛洛对着以上11款可运行的原版游戏进行测试，结果无论是5.03 Prometheus还是5.50 Prometheus都完美通过，此外值得一提的是《潜龙谍影 和平行者》原版ISO镜像在5.50 Prometheus系统不但能正常进入，序章过后的场景也没有出现读图死机的问题，兼容性相当好。

关于5.50 Prometheus的存档问题

作者liquidzigong也向5.50 GEN-D3安装用户进行安装建议，升级至5.50 Prometheus会有部分游戏的存档无法读取，因此如果各位目前有正在进行的游戏，升级前最好考虑清楚，避免升级后存档无法读取。玩家也可以使用sgdeemer插件在升级前将游戏的存档解密，待升级后再读取解密的存档来解决问题。

酷洛洛在5.50 Prometheus系统下测试了《潜龙谍影 和平行者》（D2）、《噬魂者》、《王国之心 梦中诞生》、《伊苏 菲尔盖纳的誓约》、《铁拳6》、《WE2010 苍色武士的挑战》等游戏的5.50GEN存档，全部正常读取，如果各位正在玩这几款游戏，大可放心。

有没有升级的必要

这个问题酷洛洛可能还给不了大家一个确切的答复，目前作者也正是、不断推出新版，如果玩家习惯等待破解版，大可观望一阵；至于喜欢尝鲜的玩家不妨一试。无需等待破解版直接运行还是一件挺爽的事情，而且两个固件都可以随时降级，5.50的玩家可以重装5.50GEN-D3，5.03的玩家甚至可以直接卸载，国人制造的自制固件，怎么能不捧场呢。

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

怪物猎人周边秀


阿鲁提供













◀▲虽然每瓶饮料的售价仅为115日元，不过想要收齐所有图案的瓶盖就不知道要花多少钱了。

随着《怪物猎人》掌机上某部作品的公布，与之相关的各种周边产品又活跃了起来，这次就向大家介绍一下该系列最新的相关周边产品，就算买不到，过过眼瘾也好啊！

首先向大家介绍的是《怪物猎人》和“朝日饮料”合作出品的一款营养碳酸饮料，瓶子的包装上不但有《怪物猎人》的经典LOGO，还有可爱的艾鲁猫和小猪，除此之外瓶盖上还印有艾鲁猫、公会纹章、“QUEST CLEAR”图标、小猪以及奈柯特。该饮料将在7月6日上市，在各大朝日饮料的自动贩卖机上都能买到，不过数量有限，晚了可就没机会了。

接下来向大家介绍的是橡胶玩具和超造形魂的第5弹作品，喜欢《怪物猎人》模型的玩家可别错过了。



▲橡胶玩具系列是通过扭蛋机的方式发售，虽然每次只需100日元就可以抽取，不过想集齐运气是很重要的。








▲这比橡胶玩具系列可真是精美多了，当然价格也十分坚挺，有兴趣有米的朋友可以考虑收一套。

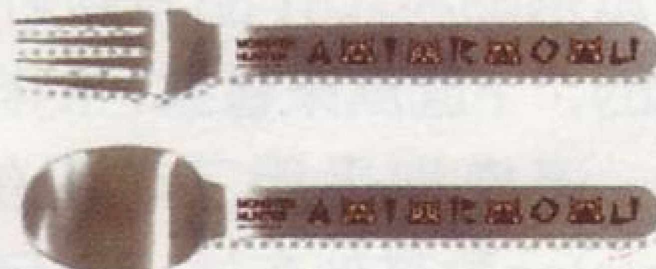
下面要介绍的周边和《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》有关，虽然游戏还没发售，但相关的周边产品已经忍不住提前和玩家们见面了。

■和游戏《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》同日发售，玩着艾鲁猫，看着艾鲁猫，于是你整个人都艾鲁猫了。



除了可爱的艾鲁猫手办，连厨房用品也被“艾鲁猫化”了，下面这套厨房用品就是以艾鲁猫为主题，弄上一套摆在家里绝对吸引眼球，不过这价格也不菲就是了。






▲▶这就是这套厨房用品的所有套件了，其中那两只艾鲁猫你能猜出来是什么用品？它们其实是储存盐和胡椒的罐子。





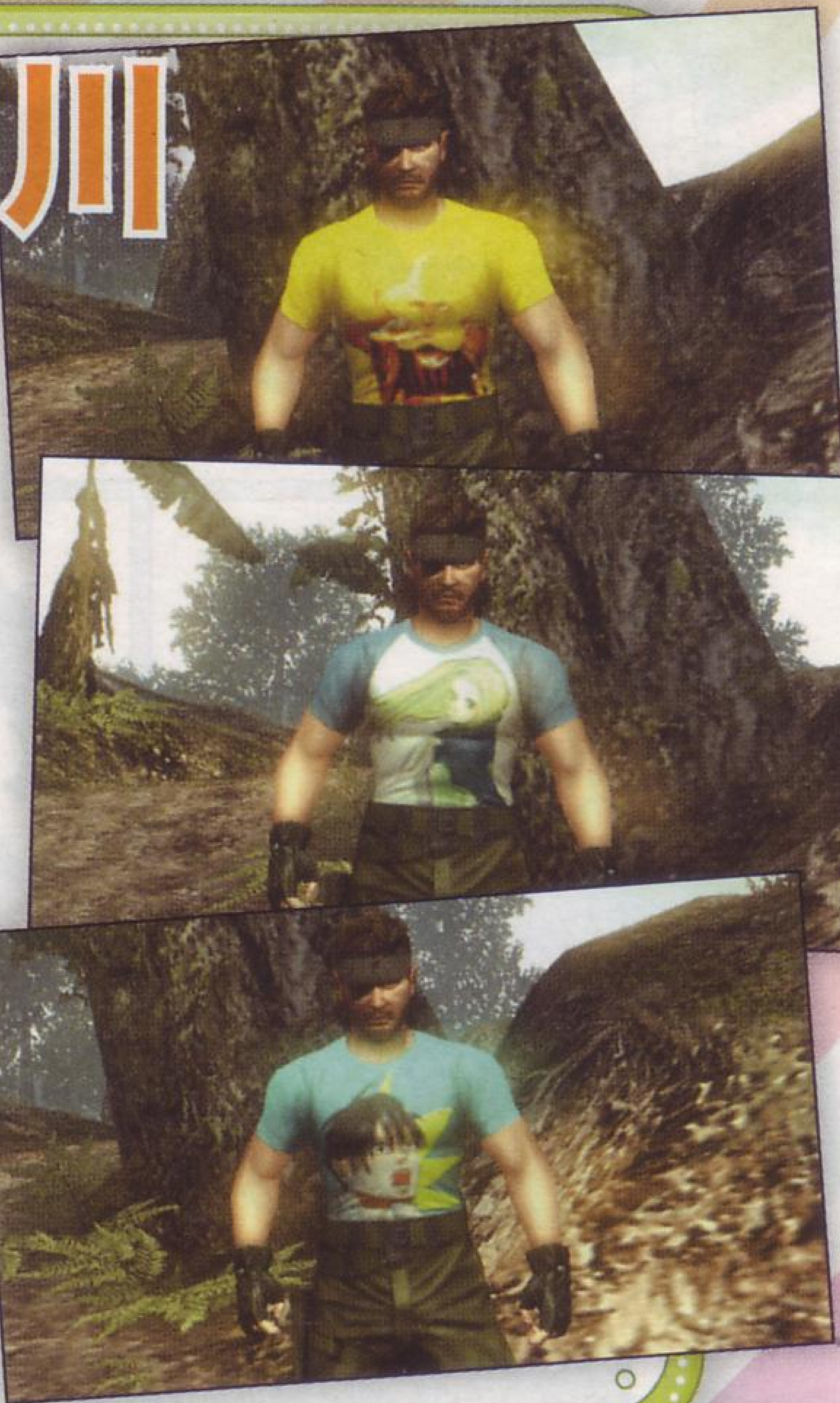





雷伊提供

和平行者与荒川





6月17日，PSP游戏《潜龙谍影 和平行者》推出了新的下载配信，本次配信与连载中的大人气漫画《荒川爆笑团》展开了密切合作。漫画的第6卷将在游戏中作为杂志登场，另外，游戏角色们还可以穿上漫画主题的T恤，共有AUB-RIKU、AUB-NINO、AUB-HOSHI这3种款式。当一脸胡渣的大首领穿上“星星”T恤，实在是喜感度满点。

注：《荒川爆笑团》是中村光先生于2004年在《YOUNG GANGAN》开始连载的漫画作品，由于其拥有的超高人气，今年4月还推出了动画版。故事讲述了一群居住在荒川河畔的奇怪人物们的搞笑故事。



胧月提供

《如龙》痛车模型亮相



▲整体效果。图案基本都是角色们身上的刺青花纹，暴力的美学跃然于车身。正前方保险杠上的“真岛组”和“堂岛组”都是东城会的直系分组，真岛吾郎是我个人最喜欢的系列角色。

日本青岛文化教材社（编注：此青岛非我国城市）宣布推出1/24的《如龙》痛车模型，并于六月中旬上市。

“《如龙》系列”在今年共有两款作品，除了3月的PS3版正统续作《如龙4》外，9月22日还将在PSP上推出外传《黑豹 如龙新章》。以这种硬派系的ACG作品为题材制作成痛车还是比较少见的，下面就来看看它的样貌吧。

该模型采用了丰田的大人气高级VIP轿车Celsior为基础车体，型号为UCF31。涂装贴纸为色泽鲜艳的龙、虎、般若等图案，车体的尾部还安装了日本有名的Fabulous公司制造的减小空气阻力的流线型部件，与其说是“痛车”倒不如称之为“族车”来得更加贴切。



▲车顶上的般若图案，也就是我们常见的日本鬼面了。

▶很赞的涂装贴纸，尤其是几个刺青花纹。



点评

白菜：哇，有钉宫！

胧月：请不要把任何事物都带到你的宅领域里面去。

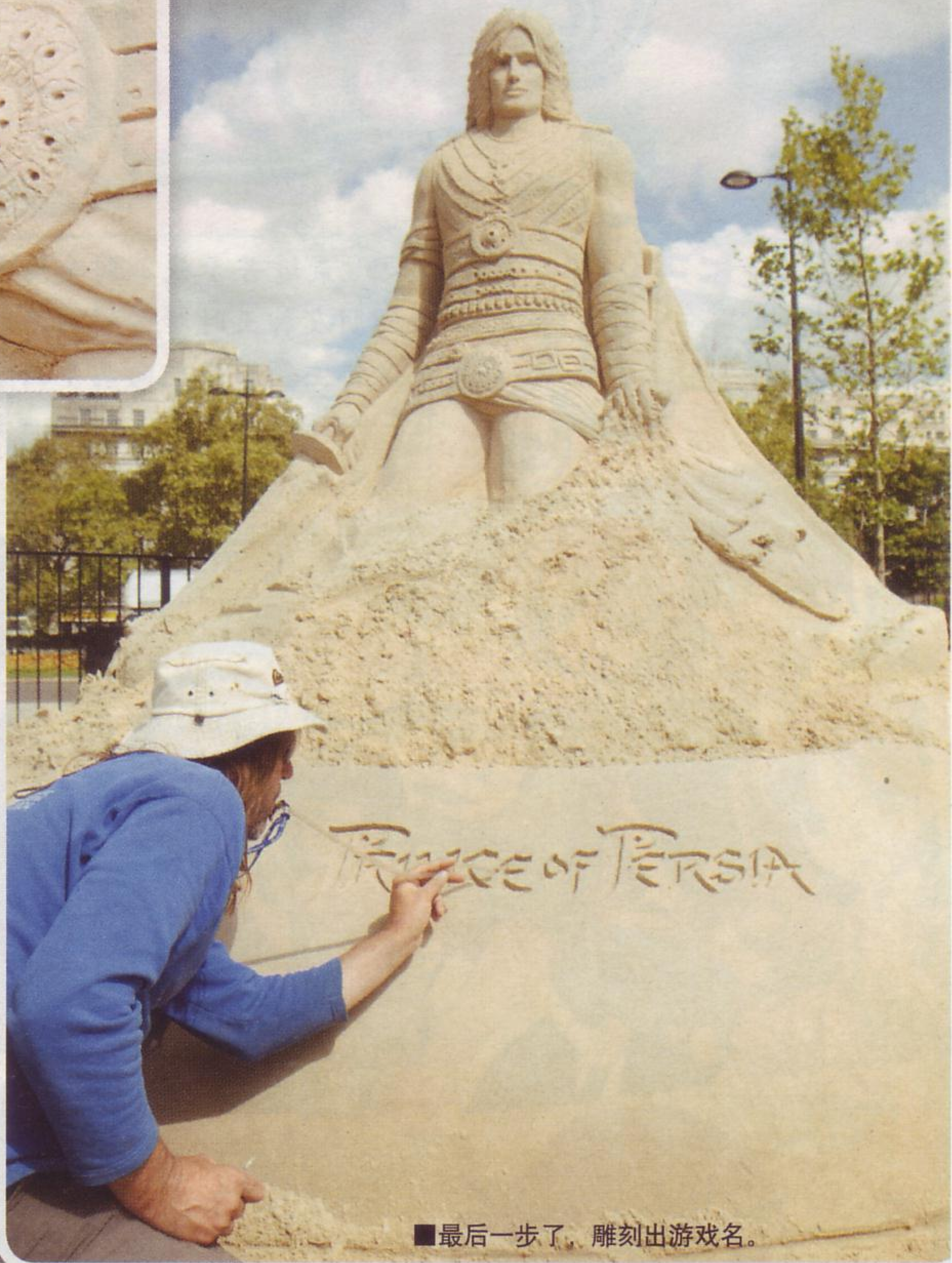


波斯王子大型沙雕



▲使用雕刻刀雕刻后，再借助细管将多余的散沙吹掉。

为了庆祝“《波斯王子》系列”最新作《波斯王子 遗忘之沙》的发售，英国的3位沙雕家于5月15日开工，以游戏中的代表性元素“沙子”为材料，在英国伦敦市中心的Marble Arch酒店旁雕刻了一座波斯王子雕像，于5月21日才正式完工。这座12英尺高的雕像共消耗了16吨白沙和1000公升水，整体上的雕刻技术还是很高明的，毕竟表面一层干燥了的沙子会很容易被风吹落，所以经历了5天的工作后还能保持细节的刻纹如此立体是非常不容易的，只不过王子的表情太过忧郁，不够严肃。



■最后一步了，雕刻出游戏名。



■整体效果图。

游戏美图秀

栏目主持 阿鲁

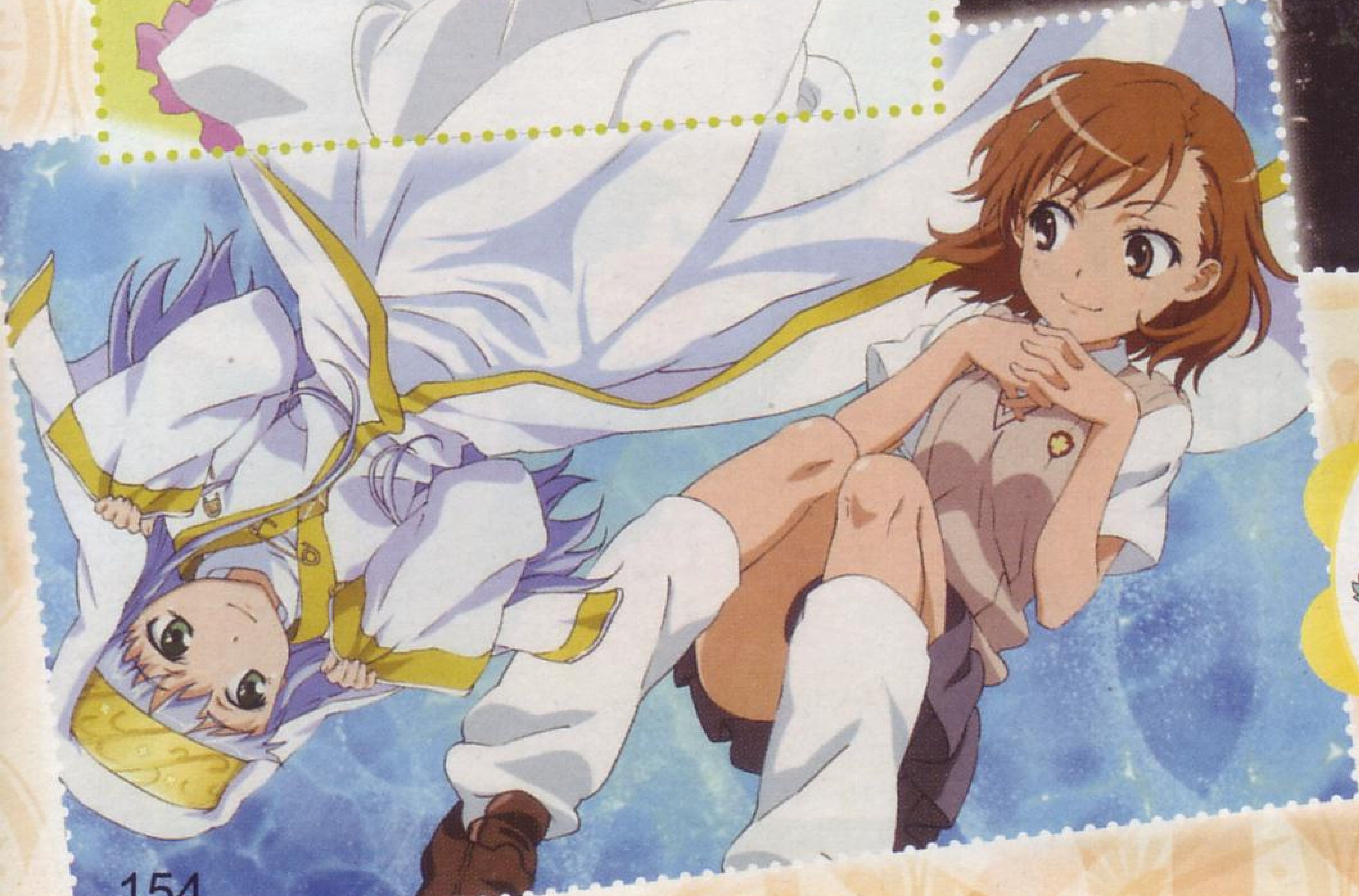
最近苦于找不到美图秀的主题而纠结，闲来无事和某群的朋友聊天时对方提到很想在美图秀里看到炮姐，而在确定这辑主题前我也向乌冬同学搜集意见，很快乌冬同学就扔了一个压缩包给我，打开一看……炮姐！好吧，既然你们这么喜欢她，我就满足你们的愿望！











乌冬：貌似炮姐的人气比茵蒂克丝要高，到底谁才是女主角啊？

白菜：女主角不是一方通行么？

乌冬：那是不明性别生物。

胧月：圣诞装在日本是夏装吧……

乌冬：夏天还是冬天不重要，穿在身上能吸引人才是最重要的。

阿鲁：曾在冬天看到过重庆街上有人穿短裙的路过……















阿鲁：佐天桑又要准备干坏事了……

酷洛洛：下一秒的场景大概可以想象得到了……

胧月：眉毛到眼睛的距离和眼睛到嘴巴的距离一样。

乌冬：本次的主题是炮姐，请不要注意奇怪的东西，谢谢！

宅回首

OTAKU

栏目主持：阿鲁

新番动画一直都是我等宅民非常关注的事情之一，在看回函时也看到许多读者表示看不懂“宅回首”这个栏目，原因是里面提到的动画都没看过。因此，本辑“宅回首”就来推荐一下7月的新番动画，目的就是为了让这部分因为没看过动画就不关注此栏目的同学们加入宅民的阵营。不过如果我推荐了半天你还是不关注，那我可就真没辙了……



白菜推荐 《传说的勇者的传说》

由轻小说家镜贵也的反英雄史诗长篇代表作改编的动画讲述的是……去看了动画不就知道了么，我才不在这里给你们介绍内容呢！这部动画早在3月就公布了第一支宣传PV，人设看起来相当不错的样子，不过这片子里虽然有不少女性，但总有基情四射的感觉，而且某男性角色的造型实在是太美型了……当然之所以白菜会推荐此片，原因自然是声优，虽然目前只公布了福山润和小野大辅两名男性声优，不过这对控男声优的白菜来说已经足够了。



胧月推荐 《大神与七个好伙伴》、《尸鬼》

我想之所以胧月会推荐这部动画，应该是宣传片里的旁白是新井里美（白井黑子的声优）的缘故吧，虽然当事人极力否认这件事，不过在下以为就是这样没错了！其实除了胧月，本人也是极力推荐此片的，其中一个重要的原因就是里面的女主角大神凉子是一只傲娇，而且人设像极了长大后的逢坂大河。不过遗憾的是这个角色的声优是伊藤静而不是钉宫理惠（钉宫理惠在片中配其他角色），但考虑到伊藤静在《旋风管家》里的出色表现，相信在这部动画中也不会令观众失望吧。《尸鬼》则是由日本小说家小野不由美的恐怖小说作品改编，对于喜欢悬疑和恐怖小说的胧月来说，自然会推荐这部作品，不过如果你对恐怖类题材的动画有阴影或者年龄实在太小，请自动屏蔽此片。




乌冬推荐

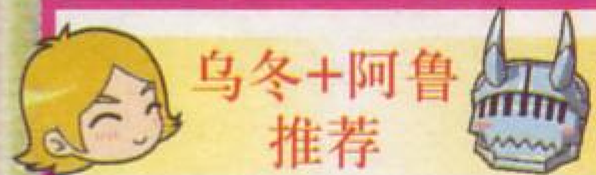
《妄想学生会》、《圣诞之吻》

对于乌冬同学推荐的第一部动画，我想吐槽的是：又是以学生会为题材的、又是由四格漫画改编的、又是校园题材、又是吐槽片、又是后宫片、又是日笠阳子……当然吐槽归吐槽，片子还是要看的，首先抛开那些眼熟的声优不谈，光是学生会这三个字就能吸引不少特定人群的注意力。当然近段时间和学生会有关的动画素质都还不错，因此这部《妄想学生会》还是值得期待的。至于《圣诞之吻SS》嘛，这完全就是个人的喜好问题了，这原本是PS2平台的一款同名恋爱游戏，算是《君吻》的姐妹作品，而乌冬推荐本片的动机估计也就是声优了，我说你到底有多喜欢炮姐啊！


白菜+酷洛洛推荐

《滑头鬼之孙》

鉴于前面几个人推荐的习惯，我首先就看了一下声优列表，果不其然……福山润、樱井孝宏、杉田智和、中田让治、保志总一朗、平野绫、堀江由衣，这声优阵容之豪华，也难怪这两人会同时推荐这部动画，当然某人是冲着男性声优去的，某人却是冲着女性声优去了。以日本妖怪为题材的作品本人还是很感兴趣的，不过这可是一部让腐女尖叫的动画啊，你们居然为了自己喜爱的声优昧着良心介绍动画，你们对得起广大的读者朋友吗？你们对得起“宅回首”这个栏目吗？你们对得起我吗？


乌冬+阿鲁推荐

《玩伴猫耳娘》

从去年开始，以猫或猫娘为主题的动画素质都还不错，其中《猫愿三角恋》、《守护猫娘绯鞠》等动画曾受到本部门多人的追捧，这也让本人逐渐萌上了“兽耳”这一属性。既然萌上了，自然就不能放过任何相关的动画，而《玩伴猫耳娘》从轻小说、漫画、游戏、动画，算是跨越了ACG的所有领域，虽然动画的声优阵容看似没有广播剧那么强大，但经历了多个领域洗礼的本作素质肯定不会差。当然鉴于本作可能会有一些不利于青少年身心健康成长的内容，小朋友们就请自动屏蔽了吧。


阿鲁推荐

《三人混战》、《世纪末神秘学院》

终于轮到我了，我可不会为了一己私欲向大家胡乱推荐的。首先要推荐的就是《三人混战》，这部动画的风格类似《南家三姐妹》，不过描写的对象却是一群似懂非懂、人小鬼大的小学生。负责本篇监督的太田雅彦之前也曾担任过《南家三姐妹》的监督，因此本片极有可能变成小学生版《南家三姐妹》，当然里面是否会涉及到不和谐内容这就不是我所能预料的了。接下来要介绍的《世纪末神秘学院》则是东京电视台和Aniplex共同策划的“动画的力量”三部曲的最后一部作品，前两部分别是《空之音》和《闪光的夜袭》，虽然前者有着明显的人设抄袭行为；后者又和敏感内容挂钩，不过有Aniplex坐镇，这两部动画的素质还是非常高的，特别是音乐方面尤其突出，因此作为三部曲的最后一作没有理由错过。



以上就是《掌机王SP》部门部分成员的推荐新番动画，诸如《黑执事2》、《强袭魔女第二季》、《鹡鸰女神第二季》等后续作品这里都没有提及，《传颂之物》、《女王之刃》等OVA作品也没有向大家介绍，还有就是一些可能不和谐的动画也被自动屏蔽了。当然，随着日本动画的尺度越来越开放，以上所说的动画不代表一定很“干净”，如果在审片时遇到不和谐内容，请好孩子们自觉吧。

吐槽记事簿

编辑部内部扯淡第三弹——题目什么的对这个栏目来说毫无意义因此决定以后取消这个栏头文字也省得大家读没有标点的话累得慌。

栏目主持：阿鲁



阿鲁
那个，人都到得差不多了哈，大家可以先聊着了。先把手中的工作暂时放一下，专心扯淡。为了满足我自己的私欲以及拖人下水的爱好，这次将《掌机王》部门的所有文编和美编都拖进来了，大家好好聊。

雷伊
你们这群隐身党哦……（QQ群里绝大多数人都隐身）

伊娃
你忘记紫血漪了吧？

阿鲁
额……被我遗忘了，等我叫他。

乌冬
这次的主题是啥？

阿鲁
这个栏目的主题你觉得有意义么……

白菜
反正先确定个主题吧，然后围绕着主题来跑题。

阿鲁
好吧，主题就围绕东部华侨城一日游来跑吧。

紫血漪
好像上辑小编寄语里都提过了吧？

马修
正好，去东部华侨城的四格上辑没上，给你这放吧，掌门人也多留个位置给读者。

阿鲁
各位美编同学你们可以扯自己感兴趣的话题或者专业知识，你们尽管扯，至于我用不用你们就别管了。

Juxi
阿鲁的思想有问题。

阿鲁
哈？

雷伊
求爆料。

伊娃
啊哈哈哈哈哈。

阿鲁
我可是正经人。

白菜
完蛋了，你要是正经人编辑部里全是劳模了。

酷洛洛
喝醉酒的人都会说自己没醉的。

伊娃
笑死我了，我高频率点头赞同。

阿鲁
白菜，你的人物性格啥时候变成毒舌了？还有伊娃，注意身价。

马修
紫血漪QQ号码醒目啊，6位数！

紫血漪
要么？卖你，6000元。

马修
不买……

阿鲁
好好扯淡，不许做买卖！

伊娃
昨天还在想出游的事呢，还好公司挑的是那几天，如果是这两天，脱皮的就是每个人最在意的脸了。

Juxi
脸上有晒痕就很难好了。

伊娃
有了晒斑就更要人命了。

Juxi
对呀，对于爱美的女孩更是要命了。

阿鲁
那天的太阳还行吧，对于长期在40度高温下奔波于大马路上的人来说完全不给力啊！

马修
阿鲁，你长期在40度高温下奔波啊……

阿鲁
重庆每年夏天的温度都超过40度的。

马修
那还白白胖胖的……

阿鲁
咱就是晒不黑的体质。

伊娃
咱几个女的都没阿鲁白净，真的，看到他我就想翻白眼。

白菜
翻白眼自重，身价下降5点。

澄香
那天华侨城一日游我没去啊……有没有人去坐热汽球了？

阿鲁
哪里有热气球啊？没看到这个设施哎！

澄香
我是三年前去的，我比较期待那个热气球，当时还不能坐。

阿鲁
现在连这个设施都不见了。

胧月
也就是说三年没弄好一个气球……

胧月
得说说这次出游对掌机王有什么好处，不然尽见咱们不务正业，游山玩水了。我先说，我觉得出去玩很累，在单位加班比较舒服，还不会脱皮，我觉着现在最快乐的事情就是鞠躬尽瘁死而后已。重复一遍，这不是台面话。

乌冬
阿鲁记得把上面很长那段放进去。

阿鲁
那必须的，这一段等于3个人说话的量啊，这对凑字数是多大的帮助啊！

胧月
我玩那个太空啥啥的之前，生怕自己因为这几年身体素质下降，有可能导致大脑血管爆掉。

伊娃
玩太空穿梭的时候就一直在说“我不行了，真不行了”，害怕自己弄出个心脏病出来

紫血漪
太空那个我被某些人骗进去玩……发现那就是个大洗衣机……转到我想吐。

伊娃
是洗人机。



酷洛洛
2g重力不给力啊，重力要来3g才过瘾！

胧月
马修在庙里投了50块功德钱这得说吧，最后四个硬币还平均分给了四个观音。

马修
没办法……钱在之前都捐了。

胧月
来，爆一下都许什么愿了。

马修
许愿啊，就一个：但求顺利，前一阵接连倒霉了。

伊娃
对了，差点忘了，我往许愿池丢了一块钱。

阿鲁
我丢了两块，挺好玩的。

酷洛洛
我丢了可报销的来回车票……

胧月
我许的是祝愿《掌机王SP》今后……（大家都揭露这段太过作秀，强制打断）

伊娃
实话说我许愿时也许了《掌机王SP》。

盲先知
我和白菜表示寺院的许愿板和放生池说明比较有喜感，其他亮点不多。

阿鲁
胧月还让我买那个许愿的牌子写“镜俺の嫁”呢，被我义正言辞地拒绝了！

胧月
我只是让你买，写什么是你自己想的吧！

伊娃
四面观音那里我只磕了一个菩萨，你们能猜出来是哪个不

酷洛洛
我拿观音来练习强光下如何调节光圈改善拍摄效果，不积德了……

伊娃
答案就不公布了，不然身价会跌至负数，算了算了。

胧月
晚了吧，天海伊娃。

白菜
天海伊娃+1

马修
啥意思……

胧月
天海春香啊，有读者反映伊娃的新形象像天海春香。

阿鲁
已经晚了，上次吐槽爆料后天海伊娃的身价已经跌了，不过对于某些口味的读者来说身价应该升了吧。

胧月
比如我这种读者。

阿鲁
你不是女儿控么？什么时候控伊娃这种类型了……

白菜
在那边混了一天，结果最好玩的是那个双人乘坐的丛林穿梭还是啥来着，坐后面颠得我背疼。

伊娃
是叫丛林穿梭没错，但不好玩。

阿鲁
擦，白菜和我一起坐上去，那机器都快散架了……

乌冬
那个也没啥意思，还是洗衣机（太空穿梭）给力。

白菜
洗衣机没意思啊，不就是转转转么，最后还在坏点屏幕上播片给我看……

乌冬
哦……我说的是云霄飞轮……

阿鲁
云霄飞轮什么的最讨厌了，限制体重什么的最讨厌了！

白菜
云霄飞轮看比坐好玩。

马修
去东部华侨城那天最离奇的还是相机的镜头马达突然出问题了，更离奇的是第二天它自己好了。

白菜
傲娇了……

阿鲁
我说几位女美编同志，你们还是发发言吧，都潜了几十分钟了，也该出来呼吸一下了吧。

澄香
去东部华侨城游玩我缺席了，不知道说什么……

胧月
啧啧，我觉得你们聊这么开心澄香不骂人已经很不错了，还挑逗人家发言。

Juxi
我留给你们多说点啊。

马修
引导女性美编发言，就看阿鲁同志了。

伊娃
不能怪女美编不说话，因为你们这群文编太奇怪了。

伊娃
坐云霄飞轮的，我觉得，都不是正常的人，我是一百辈子都不会去坐的。

白菜
跪下！你们这些不正常的人！

阿鲁
跪下！你们这些不正常的人！

伊娃
白菜、阿鲁

胧月
天海伊娃身价+5

伊娃
澄清一下，叫天海伊娃可以，但是我比天海春香高，咳咳，其他就不比较了。

乌冬
这该怎么吐槽好……

白菜
承认了啊……

伊娃
阿鲁可否透漏一下体重的数字呢？

胧月
玩《深爱》和《偶像大师》的女编辑伊娃。

阿鲁
我在想这句发言是应该增加身价还是降低身价……不过天海伊娃啊，你好歹是集万千宠爱于一身的掌机王惟一女编辑，和二次元虚拟角色比身高这是不是也太悲惨了点。

胧月
纠正一下，是女文编。

伊娃
其他的没得比嘛……

阿鲁
你得有自信啊。你要说：“老娘什么不比天海春香好？恩？”

胧月
据说QQ上自称老娘的90%是男的。

伊娃
不然为啥6、7年了都没人追……春香却有那么多人喜欢。

胧月
你想要多少个人追？

伊娃
一大堆呀

酷洛洛
我很想吐槽……

马修
我也很想吐槽……

阿鲁
我已经无力吐槽了……

游戏边缘地

栏目主持 乌冬

文 koflover

NDS在非玩家群中获得的巨大成功，同样也吸引了作为竞争对手的PSP的注意力，著名游戏“脑白金”在NDS平台问世后，一大批应用软件游戏也出现在PSP平台上。且不说索尼的跟风之举，单从这些游戏的素质来说，还是可圈可点的，而且无论是画面和声光表现，还是游戏内容的翔实程度，PSP的应用软件游戏似乎更胜一筹，不过在数量方面就少了一些。这次介绍的同样还是关于保健方面的内容，希望大家在快乐游戏的同时，也要注意自己和家人的身体健康！

大家的按摩 疼痛和疲劳一扫光！ みんなの指圧 痛みも疲れもスッキリ～！

软件介绍

《大家的按摩　疼痛和疲劳一扫光！》是一款讲解按摩推拿的应用软件，由日本按摩师协会所监制，既保证了游戏内容的专业和严谨，又不影响游戏的一般功能，是我们学习了解按摩推拿知识一个不错的途径。按摩推拿以中西医基础理论为指导，以各种手法技巧或器械为作用力直接作用于人体表面的特殊部位，起到提高和改善人体生理机能的效果。

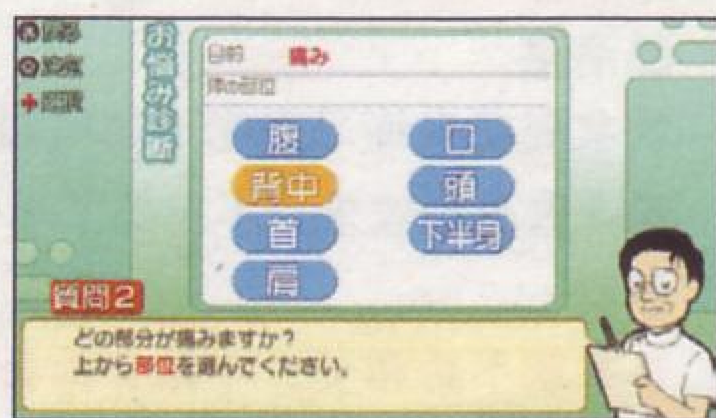


按摩心法



游戏中对按摩推拿的讲解可谓细致入微，不但有详细的图片和文字说明，还附带有推拿手法的视频演示和强大的查询搜索功能，这是传统按摩教材所望尘莫及的。另外，游戏中还提供病症的诊断方案，日常保健的应用实例，以及穴位的测试问答游戏等等。玩家在游戏的过程中，就相当于上了一堂生动的按摩教学课。虽然游戏只是面向日本玩家推出，但是看不懂日语的朋友也不需要过分担心，游戏中的汉字医学词汇和图片视频解说，已经大大降低了语言的障碍和理解的困难，推荐给想学习按摩推拿的玩家。

病症诊断



就像寻医求诊那样，在游戏中玩家先选出症状表现，然后游戏再给出对应的诊断方案，并有翔实的按摩推拿讲解。症状一共分为疼痛、身体失调和神经失调这三类，每类症状又根据具体特征还有详细的子分类。不仅仅是所谓的“病症”，我们日常生活中出现过的很多亚健康表现，比如失眠、多汗、晕车等等，也统统包含在内。在这三大类症状之外，还有相应的美容按摩疗法的介绍，如减肥、护肤护发等等。

个人保健

这部分主要是一些关于个人保健方面的按摩知识。“穴位开运”比较有趣，游戏中以生动的形式为玩家讲解了在日常交际、工作和学习中需要用到的一些个人保健按摩知识，如果注意平时的保健，那么工作和学习的效率，以及外在形象都会有所提升。这些知识不仅仅适用于快节奏生活的日本人，对走入工作岗位的中国玩家同样也是非常有用的。除了“穴位开运”外，这部分内容还包括一些个人按摩技巧和按摩常识，有兴趣的玩家不妨多了解一下。

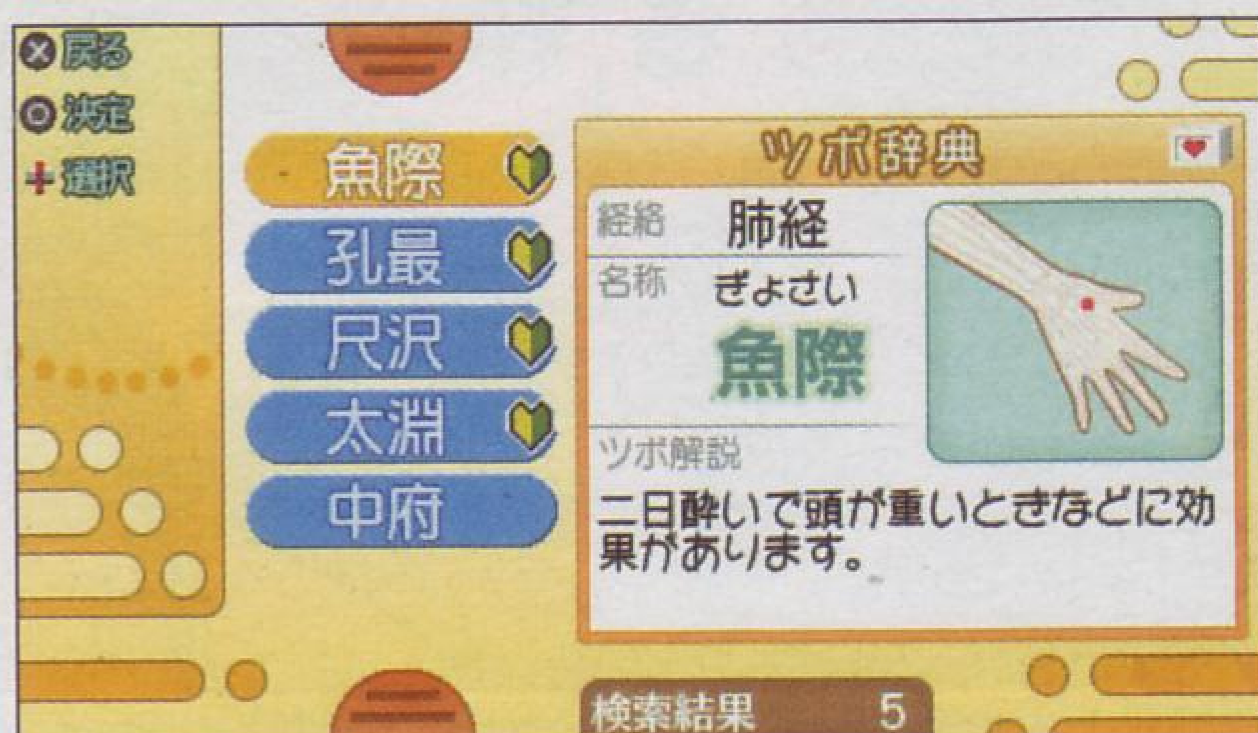


问答测试

问答测试的内容就是关于人体各个穴位的位置，要想掌握专业的按摩推拿知识，那熟记穴位的位置是必要的一环。游戏中的问答测试恰恰提供一个很好的复习巩固手段，玩家可以不断进行测试，来检验自己的学习成果。



按摩辞典



这部分内容就是一个按摩知识的资料库。玩家首先可以通过不同的方式来搜索人体穴位，再根据穴位来查询对应的按摩疗效，以及相关的讲解等等。游戏中收录资料的专业性和全面性都有所保证，不亚于专业的按摩教材，而且形式上灵活生动得多。

中医理疗

其实对于我们玩家来说，游戏中所涉及到的按摩推拿知识，我们并不会感到陌生，因为这正是我国中医理疗的精髓之一，中医理论能够发扬光大，出现在日本人的游戏中，我们也应感到自豪。不过，中华文明虽然源远流长，留下了许多宝贵的文化遗产，但在传承和发扬方面，我们后人做的还远远不够，反倒是同样作为中华文化继承者的日本，在这方面反而要做得更好，许多地方还是我们值得学习的榜样。

按摩的历史

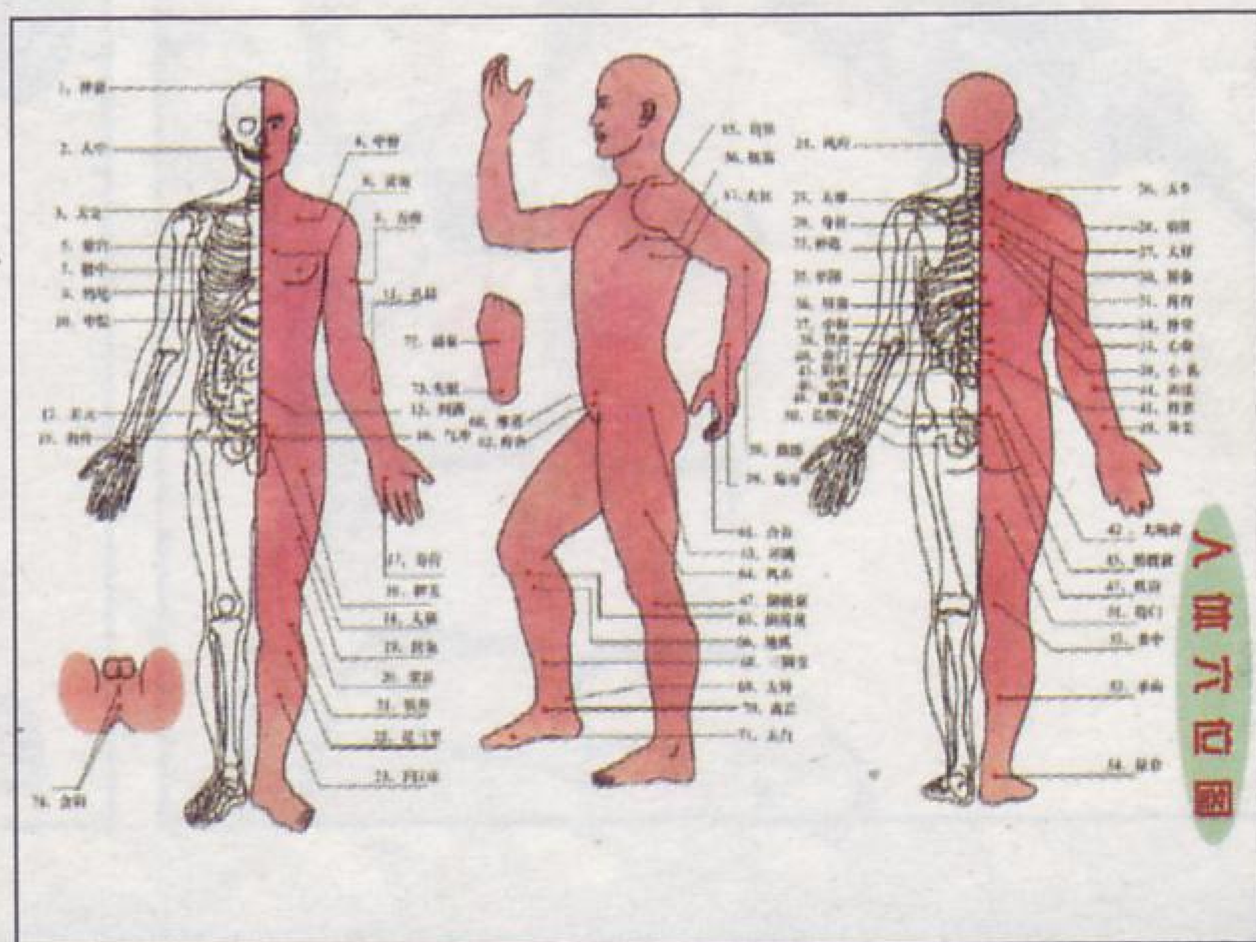
早在几千年前，我国祖先就已经为按摩奠定了基础，并形成了完整的按摩学科。殷墟出土的甲骨文卜辞中，就有按摩的文字记载，医学名著《黄帝内经》中对按摩做出了全方位的阐述，中国最早的按摩专业著作是《黄帝祈伯按摩十卷》。传说中医祖师扁鹊，就曾用按摩推拿的手法治好了秦王的病，之后各朝各代的名医也无不把按摩推拿作为重要的治疗手段之一。

随着隋唐时期中国经济、交通和文化的兴起，按摩也随着中医传入了朝鲜、日本和印度等国家，并逐步推广到全世界。如今按摩已经成为人们日常生活中常见的保健方式之一，但由于人们普遍对按摩理论知识的缺乏，按摩更像是一种娱乐休闲的选择，而并没有起到应有的保健祛病效果。

穴位的概念

游戏中的“ツボ”就是指穴位，这也是中医的重要理论之一，在中医里穴位又叫做腧穴，按照中医的理论，腧穴既是经络气血输注于体表的部位，又是疾病反应于体表的反应点，而且还是针灸、按摩、气功等理疗手段的刺激部位。宋代的名医王惟一曾编著《铜人腧穴针灸图位》，并研铸制造专供针灸教学与考试用的针灸铜人，为人体409个穴位的名称、效果和主治进行了完整的论述。

穴位的理论体系和现在西医理论有很大冲突，许多医学家试图通过现在的科学概念来分析解释穴位的实质，但始终难以得出一个明确的答案。这说明中医文化的博大精深，即使是现代科学也无法完全解释，但另一方面中医也被神秘化甚至迷信化，给了某些草头郎中招摇撞骗的可乘之机。



文 BK 编 乌冬

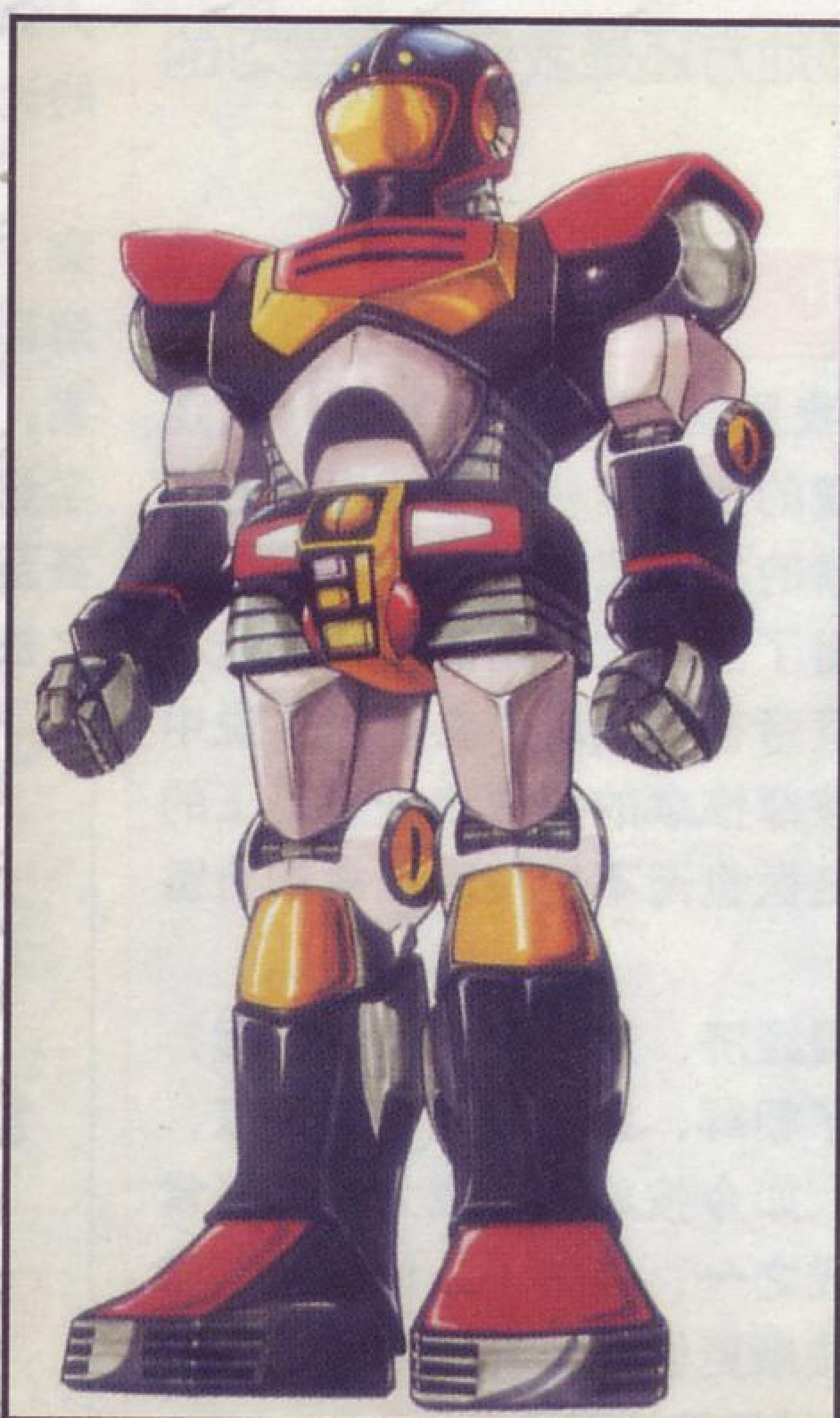
机器人格纳库

一个月眨眼就过去了，承接上回，让我们继续来看看初代《高达》所不为人知的一面。上辑我们说了初代《高达》未定稿时的剧本和人物设定，相对于剧本和人物的设定，机设的初案与最终案的区别是最大的，这中间有着一定的历史原因，有机会笔者会单独拿出来讲，现在就先来看看初期的机设是个啥样子。

原点·你所不知道的高达初设（中）

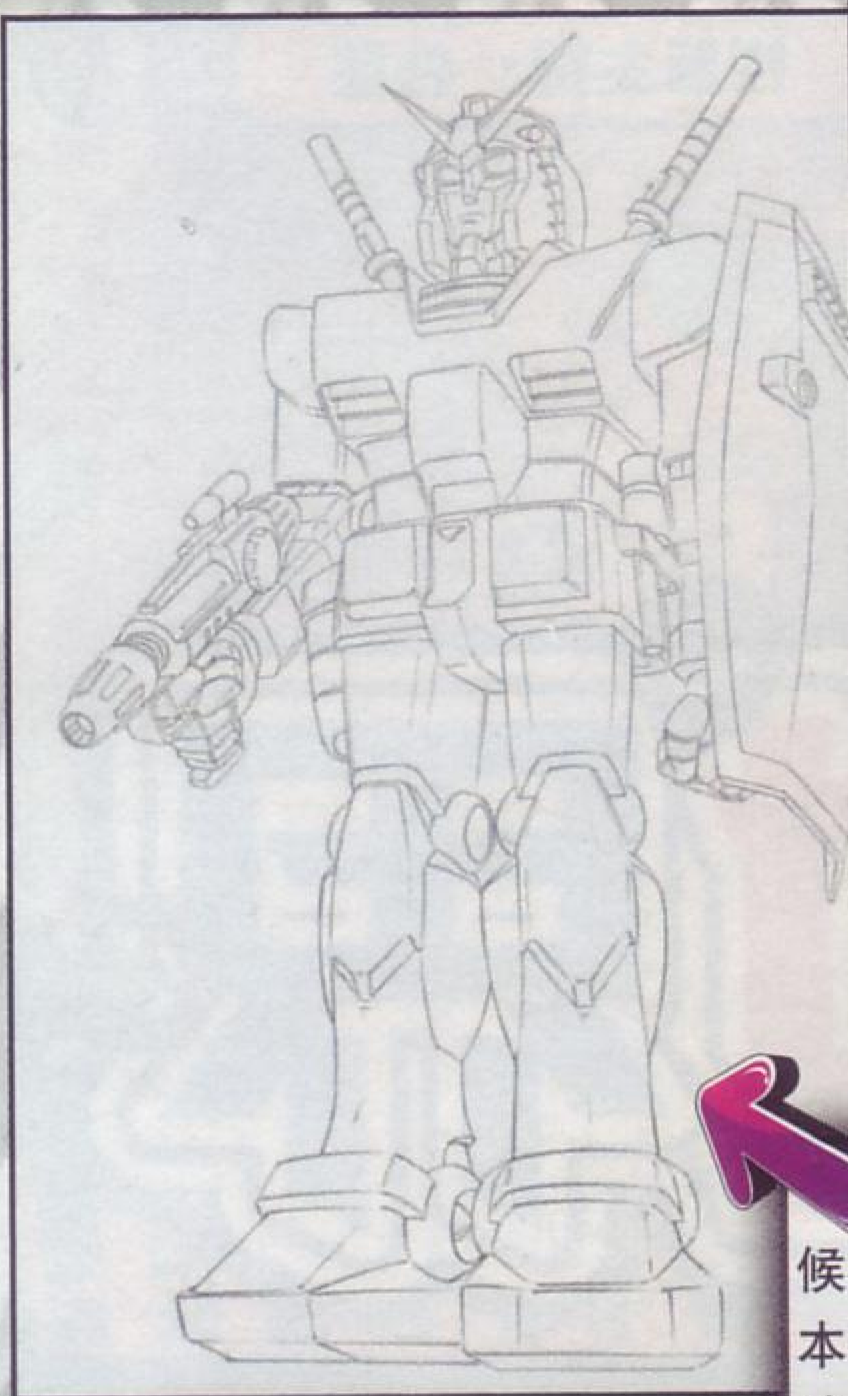
——机械设定设篇



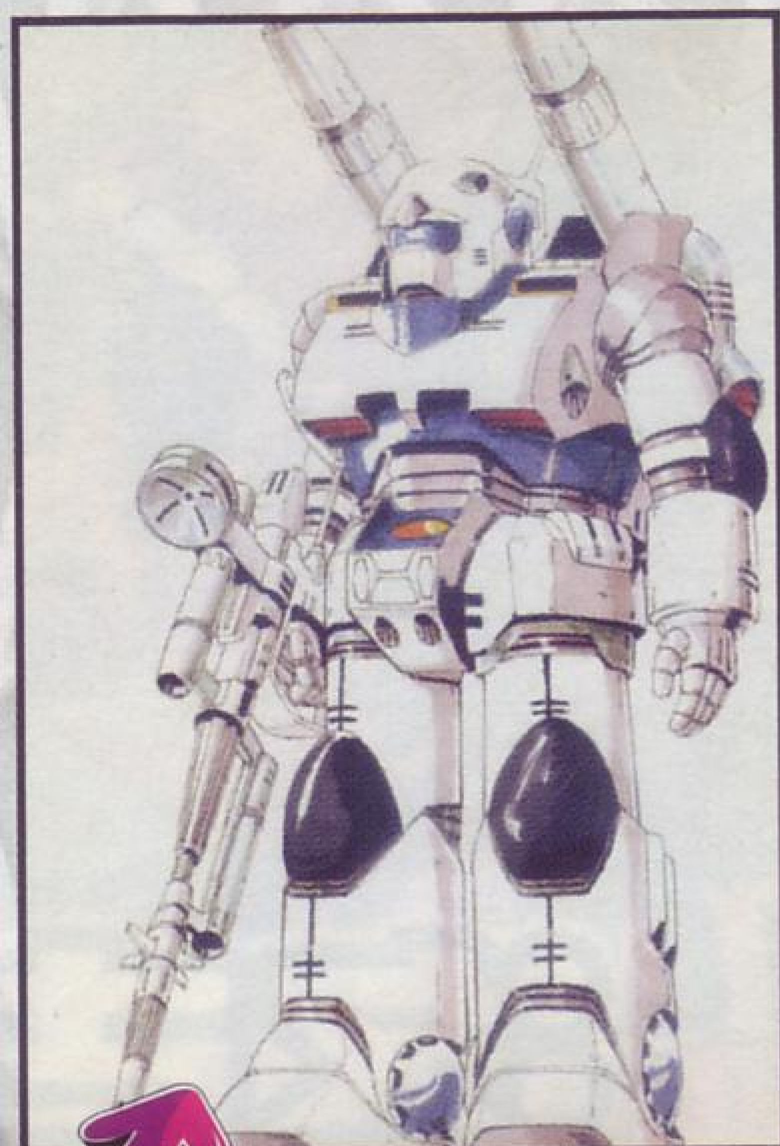




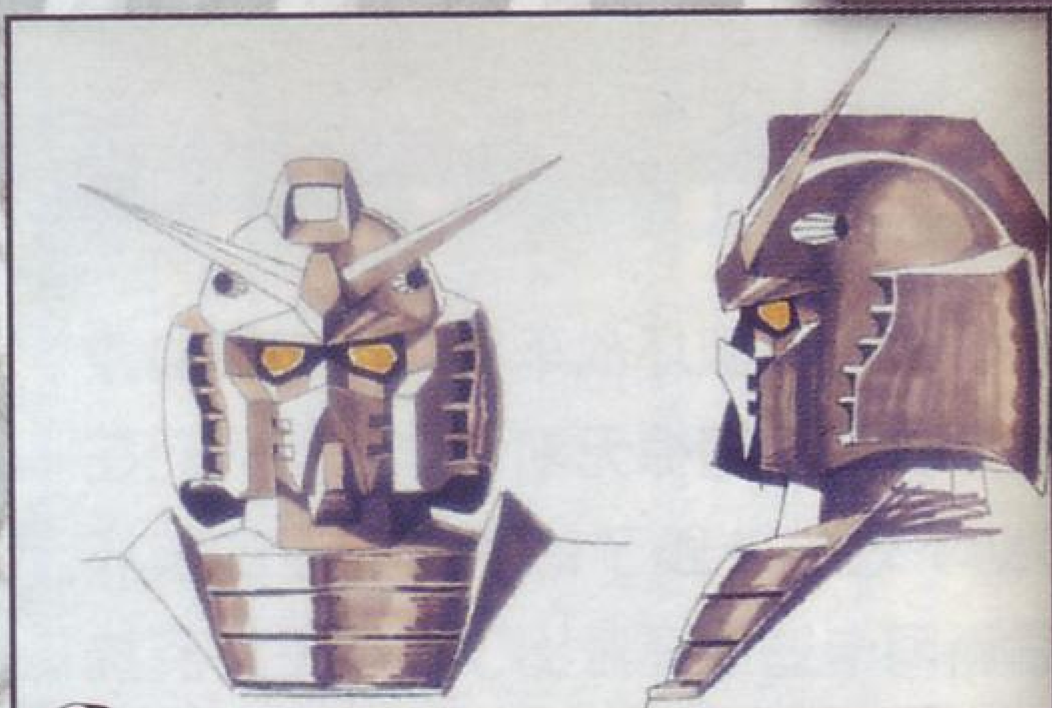
"GUNBOY"设定的一稿和二稿，与最终案相比与其说区别不如说是完全没有一点相似的地方。不过话说回来，感觉这个比原案要精细不少。（笑）



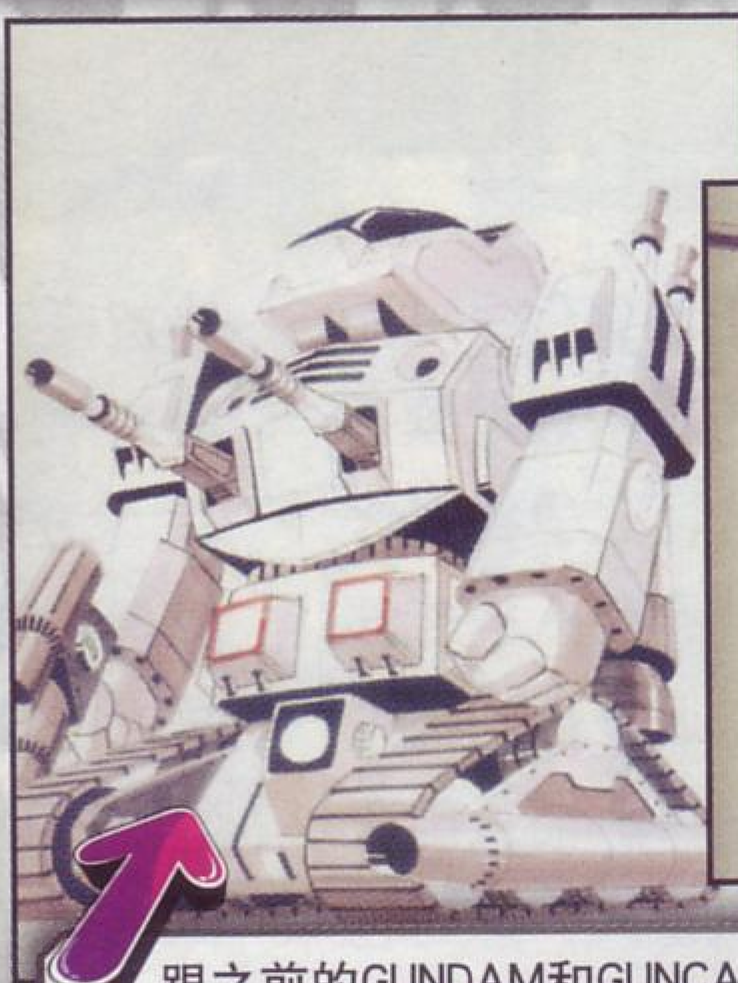
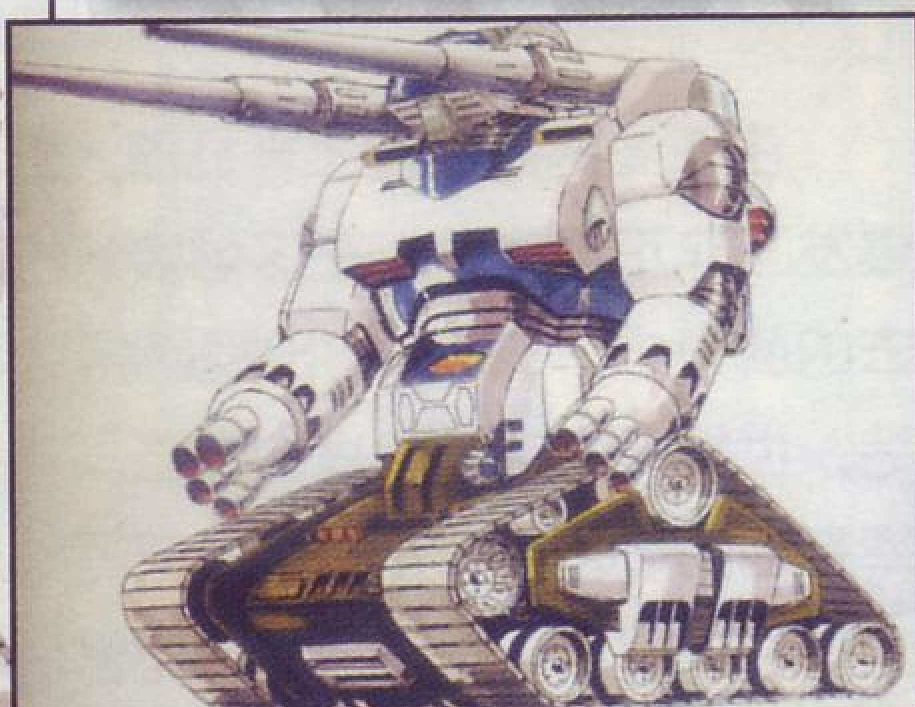

中期修改的玩具生产用设定稿。这个时候名字已经改成了“GUNDAM”了。主基调基本已经定下来了，不过颜色和脸还是有着很浓厚的70年代超级机器人动画风格。



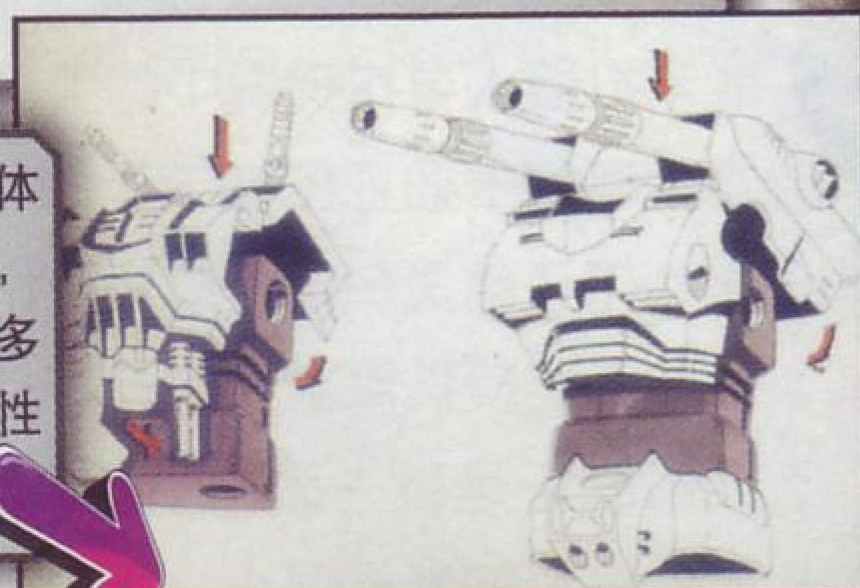
同样是在“真实”理念时期所设计出的机体“重炮机动人型步兵——GUNCANON”，在后来最终设定稿中为了作画方便作了一定的简化修改。



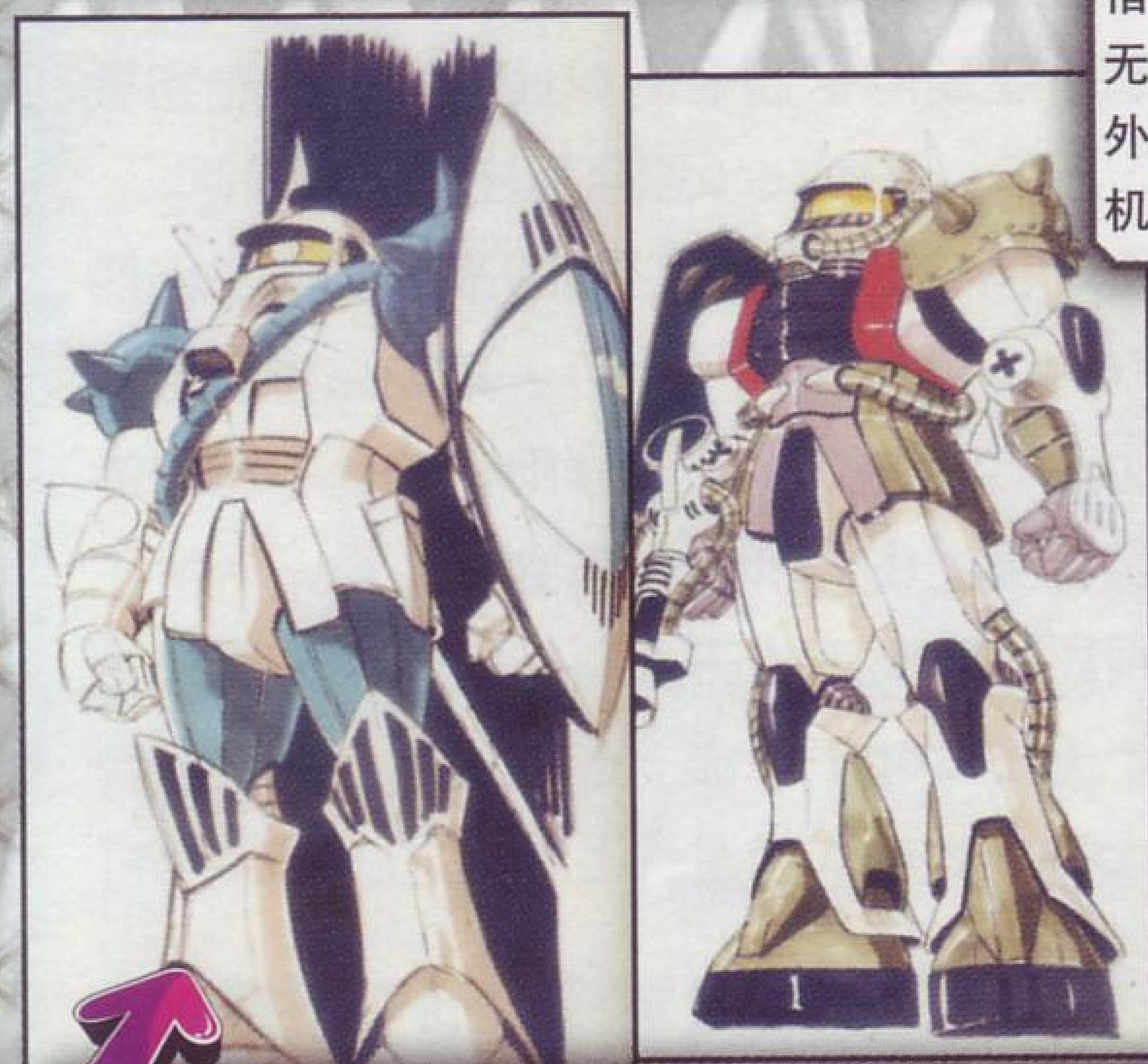
在后来富野确定了“真实战争”及“真实兵器”感觉基调后所做的头部设定。这个时候面部及颜色的设计都已经更接近富野心中的“兵器”形象了。

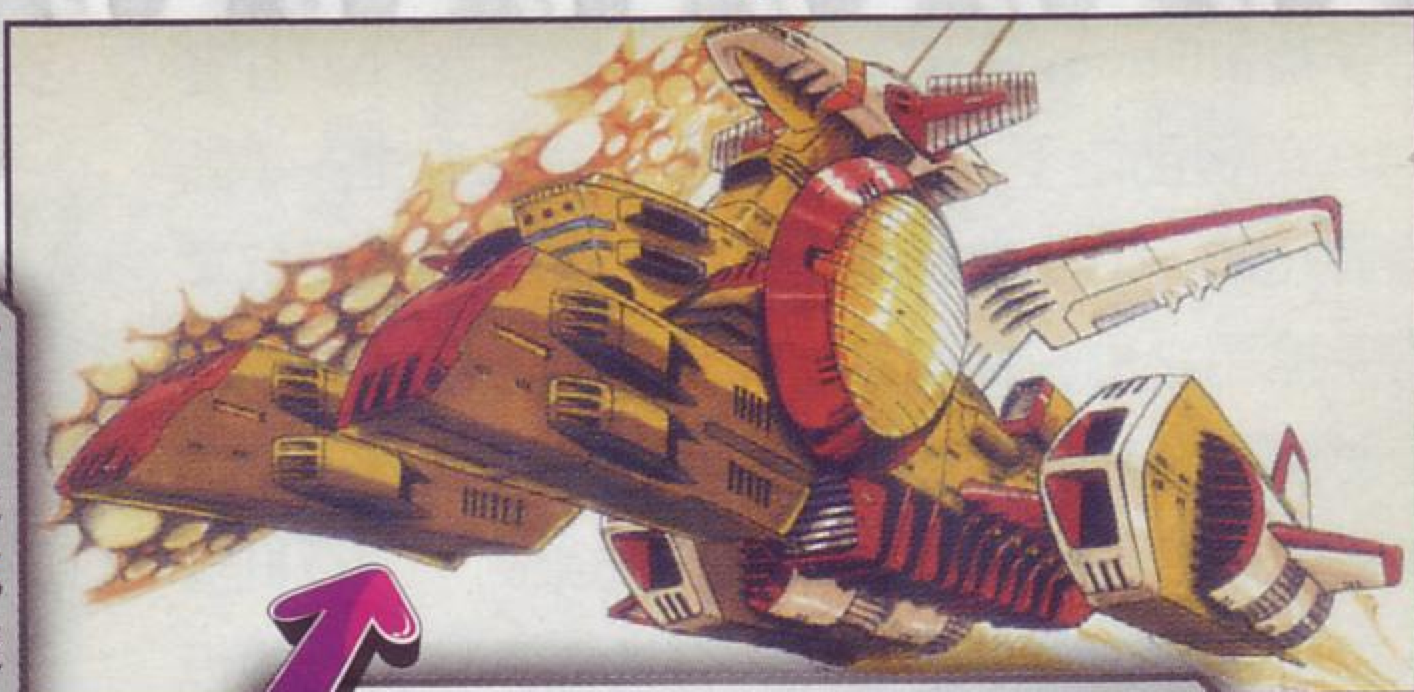
跟之前的GUNDAM和GUNCANNON同一时期设计的“GUNTANK”，至此初代高达联邦军第十三独立舰队的主力机体就差不多定型了，可惜的是最后因为在赞助动画的玩具生产商（×代）的强烈要求之下，无奈把机体都改成了具有浓郁玩具风味的红、黄、蓝三色配色了，另外据说其实这三台机体的妥协只是为了给富野老头子真正不能妥协的机体设定做掩护才满足玩具商而已。



最终设定中核心战机合体系统的前身——躯干装甲系统，跟圣斗士穿圣衣一样，这么做多少也有为玩具生产时提高可玩性而准备的因素。



富野把自己的三个主角级机体牺牲掉也要保护下来的到底是什么东西呢？答案就是上面这两台机体了。ZAKU（右）相信已经不用我多做介绍了，它可以说是整个高达系列中最具代表性，也是一直在爱好者中人气最高的机体之一，在某些方面而言它的名气甚至已经超过了高达。“是男人就开ZAKU”已经成了爱好者中广为流传的口号，俨然成为了高达动画的里主角。



白色（黄色？）基地的设定图，除了颜色外基本就是动画开播时的样子了。

如果各位读者大人们看到这觉得不错的话，那么下辑的内容就会让你更为震惊。你有想过富野由悠季老师为什么要做“GUNBOY”出来吗？那么请期待下辑“你所不知道的高达初设（下）——内幕篇”。

栏目主持：白菜

文 鞋饿地主RP

洛克人世界

大家好，由于NDS的《洛克人ZERO合集》已经发售了，为了使不懂日文的玩家们不用拿出GBA上的中文版回顾剧情，因此本期的《洛克人世界》将给大家系统地回顾一下“《洛克人ZERO》系列”的剧情。

由于Σ病毒引发了半机器人的凶暴化，从而爆发了非正规战争。在这场被认为将永远持续下去的战争中，英雄X的出现使得这场战争得以终结，世界开始走向复兴的道路。为了使人类能够幸福地生活，人们建立起了新阿卡迪亚作为再生的据点。但是新阿卡迪亚政府害怕半机器人再次异常化，通过不当的理由逮捕半机器人，并对它们进行处分。部分侥幸逃离处分的半机器人们躲藏在旧都市的废墟中，靠寻找在那里残余的少量能量存活下去。

科学家雪儿为了改变当前这种状况，带着一些半机器人寻找传说中的英雄Zero，没想到途中遭到新阿卡迪亚的袭击。众人被逼至一扇门前，此刻电子精灵Passy感觉到门里面有很强大的能量，于是反抗军战士炸开了这个门，呈现在众人眼前的正是被一股力量封印住的Zero。雪儿眼看着身边的半机器人一个个倒下，迫不得已使用电子精灵Passy解开了封印，唤醒了Zero，并在Zero的协助之下逃到了地下实验室。但是一不注意雪儿被一个巨大机器人抓住，Zero使用反抗军的手枪与之周旋却收效甚微。在他感到体力不支的时候，突然空中传来了一个熟悉的声音，并将光束剑扔给了Zero。Zero拿起光束剑一刀将机器人劈成两半，救下了雪儿，并通过实验室内的传送机传送回到了反抗军基地。

回到基地之后，在Zero的帮助下，救出了不少被逮捕的半机器人同伴。此刻新阿卡迪亚开始按捺不住，派出了破坏战车打算一口气摧毁反抗军总基地。好在有惊无险，半机器人们在Zero的协助下轻松摧毁了新阿卡迪亚的破坏战车。随后新阿卡迪亚还派出了四天王对反抗军进行镇压。在基地遭受第二次攻击之后雪儿道出真相，是她为了让世界更加美好才制造了Copy-X，但是没想到会变成现在这个样子。Zero安慰雪儿之后便决定前往新阿卡迪亚打倒Copy-X，此时真正的X出现，告诉Zero他已经成功解析了新阿卡迪亚的地址，可以传送到新阿卡迪亚去。于是Zero独自前往新阿卡迪亚。

在新阿卡迪亚中，之前的敌人都再次出现阻拦Zero，四天王也不例外。其中隐将幻影为了阻止Zero前往Copy-X面前，甚至不惜引爆装在自己身上的炸弹……来到了Copy-X所在的房间后，四天王的三人再次出现，想要拦住Zero，但是Copy-X命令他们退下，决定亲自和Zero决一雌雄。经过一番激战之后，Zero打



倒了Copy-X。此时Zero的记忆开始恢复，而Copy-X启动了区域自爆装置。最终在变成电子精灵的X的帮助下，Zero成功地逃了出来，但是X此时已经很疲惫了，于是他将维护世界和平的重任托付给了Zero。Zero拿起手中的剑，继续为了世界和平与新阿卡迪亚战斗。

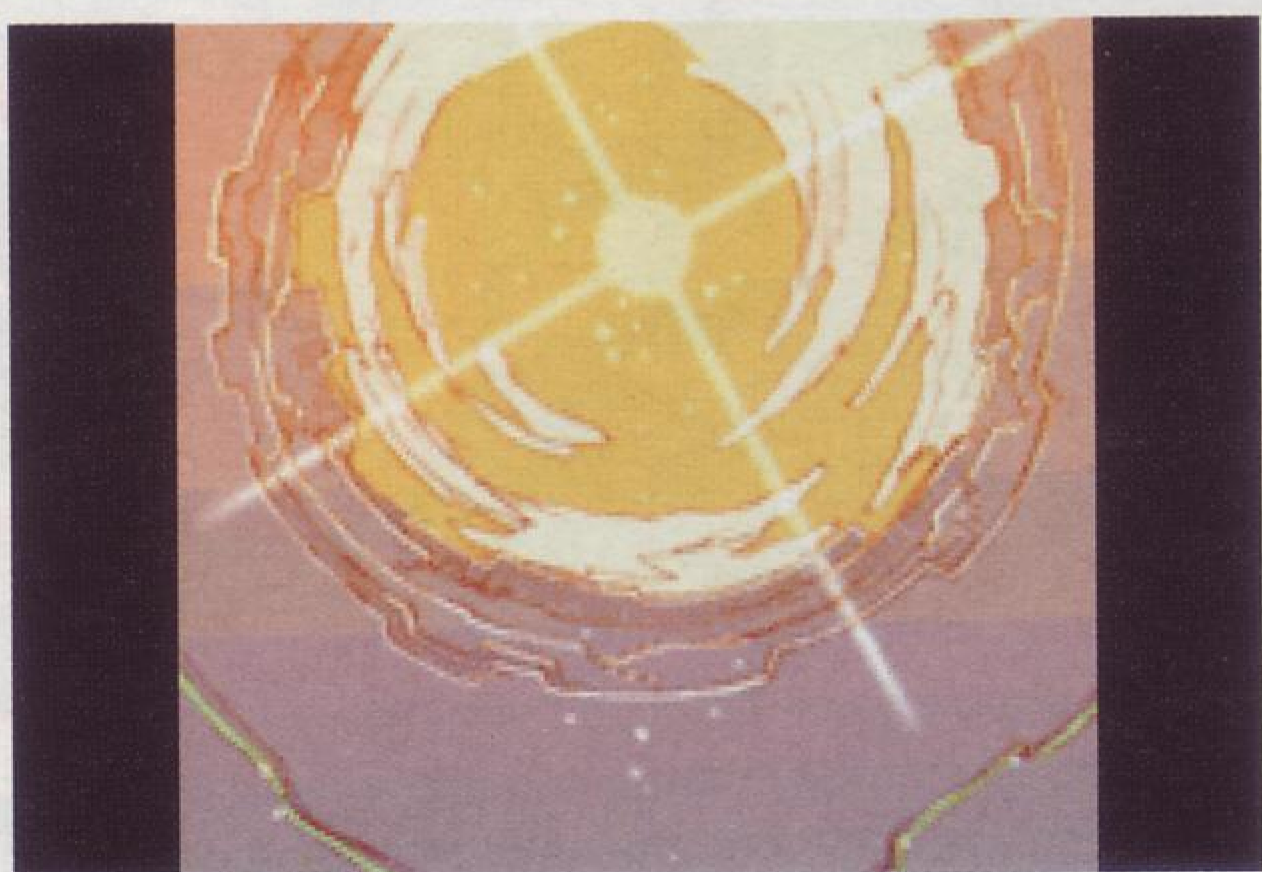
另一方面，遭受全灭威胁的雪儿和反抗军的半机器人们在Elpizo的指挥下从反抗军基地中撤出，来到了一个新阿卡迪亚暂时无法触及的地方，也因此与Zero完全断开了联系。

多亏如此，雪儿和反抗军的同伴们成功逃离出了新阿卡迪亚的追踪，可以重新建立体制。过了一年，虽然雪儿等人很担心Zero，但是为了保护好身边的同伴，仍然不断努力工作，终于建成了一个新的反抗军基地。

而此刻Zero仍然在与新阿卡迪亚进行着抗争，同时也在不断寻找着雪儿，因为他知道，没有雪儿的领导，不可能实现一个人类与半机器人和谐共处的社会。在打倒了新阿卡迪亚的蝎子战车后，Zero体力不支倒下。而此时四天王的贤将骑着坐骑过来，将Zero送到了反抗军新基地。

在反抗军新基地中，反抗军战士们推举了Elpizo作为他们的新指挥官，正当他们准备开始执行任务时，一位反抗军战士报告说在基地发现晕倒的Zero，众人马上将其带到整备室。在塞尔沃的努力下，Zero终于醒了，但是他的武器装备损坏得很厉害，于是塞尔沃给他重新进行了装备整顿。之后Zero来到了指令室，在指令室中跟Elpizo寒暄了几句之后来到雪儿的房间。雪儿一直坚信着与新阿卡迪亚产生矛盾的原因在于世界的能源不足，因此她正在研究一种新型能源来缓解能源危机，而Elpizo则认为只有打败了新阿卡迪亚才能实现真正的和平。在Zero完成几个任务之后指挥官突然宣布要对新阿卡迪亚进行总攻，并且亲赴战场进行指挥。众人无法阻止，只好恳请Zero去帮助指挥官，可惜任务失败了，Elpizo





被敌人打晕。救出指挥官之后一架装有炸弹的飞机飞向反抗军新基地，Zero来到那架飞机后打开传送装置，将雪儿传送过来拆除了炸弹。而在这期间指挥官趁乱带着婴儿精灵逃走了，走前留言说他要得到强大的力量来毁灭新阿卡迪亚。

担心着Elpizo的雪儿请求Zero去寻找Elpizo并帮助他。虽然期间得知了Elpizo想要借助黑暗精灵的力量摧毁新阿卡迪亚，但是每次都迟了一步，没能带回Elpizo。最终Elpizo成功来到了新阿卡迪亚中封印着黑暗精灵的房间，并破坏了黑暗精灵的封印。此时已经刻不容缓，Zero赶到了新阿卡迪亚。

在新阿卡迪亚中，Zero再次遭到了四天王的阻截。原来是Elpizo使用婴儿精灵的力量大幅强化了四天王的三人，激发了他们的战斗意识。在打倒三人之后Zero来到了新阿卡迪亚最后一个区域，里面的敌人都遭到Elpizo的洗脑，阻拦着Zero的去路。经过一番苦战之后最终来到了X所在的房间，Elpizo当着Zero的面摧毁了封印着黑暗精灵的X的身体。得到了黑暗精灵力量的Elpizo打算使用其力量彻底摧毁新阿卡迪亚，创建一个只有半机器人的世界，而Zero以及反抗军战士们想要的是一个人类与半机器人和平共处的和谐社会。在激烈的战斗之后，Zero终于打败了Elpizo，此时的Elpizo也认识到了自己所犯下的错误，真诚地向Zero和雪儿道歉。此时，黑暗精灵的光芒变成了慈祥的白色，净化了Elpizo，但最终又变回了黑暗的颜色。离开新阿卡迪亚，此时真正的X出现并告诉Zero，其实黑暗精灵原本是为了维护世界的和平而出生的，但是，自从一个叫拜尔博士的人给它植入了病毒，并利用它的力量来破坏世界时，它就被人们称为黑暗精灵了。

由于篇幅问题“《ZERO》系列”剧情就先介绍到这里，敬请期待下次的《洛克人世界》。



栏目主持 乌冬 文 kk7

最新剧场版 赠送精灵大介绍

不知不觉今年的《口袋妖怪》剧场版将和大家见面了。这次的剧场版名为《幻影的霸者 佐罗亚克》，主角精灵将是预定在2010年发售的最新作《口袋妖怪 黑·白》中的新精灵佐罗亚克，同时《金·银》时代的炎帝、水君、雷皇，还有《水晶》的雪拉比都将在动画中登场，扮演重要的角色。

《口袋妖怪》剧场版的传统之一，便是能够让看电影的玩家得到游戏中所无法获得的神兽，今年的剧场版也不例外，而且“礼物”十分丰厚，下面就来为大家介绍一下。

特别颜色的三神兽

在以往的剧场版公映前都会发布特别预售券，让拥有正版《口袋妖怪》游戏的玩家可以通过这个券来获得平常游戏中所无法得到的精灵，而这次的特别预售券便能让玩家获得与普通版不同颜色的炎帝、水君和雷皇这三大神兽。不过可惜的是一张券只能兑换一只……也就是说想要兑换三只就只能买三张票啦。



▲在游戏中可以带着神兽到处转。



◀装扮小游戏之类也可以有新的选择了。

雷皇

和普通不同的橙色体色，而背中的雨云也是金色的。掌握有正常情况下无法学到的技能：电磁炮、波动弹和气象球。带有的物品为ミクルのみ，危机时能够增加技能的命中率，配合威力大但命中率低的电磁炮，实力有很大提升。



炎帝

相比普通的炎帝，这次获得的炎帝周身的颜色更像带着一层火焰。能够学到的特殊技能是：火焰驱动、嚎叫和破碎之爪。身上带的物品为イバンのみ，危机时能够进行先制攻击。



水君



特殊版的水君身上的颜色和体毛都偏向青色，水流的感觉更加浓厚。能够学到的特殊技能是：绝对零度、气刃斩和水之铃。携带的物品是レンブのみ，在受到特殊攻击的时候能够让对方也受到伤害。

附加物品





在三神兽入手的同时，你还能够得到一些附加的物品。首先装着这三个神兽的精灵球是平常无法入手的珍贵球，放出神兽投掷时会放出特殊的光芒。另外它们还会带有平常所无法获得的缎带クラシックリボン。

时空精灵雪拉比



时空精灵雪拉比在这次的剧场版中也会扮演重要的角色，同时也将作为礼物精灵赠送给玩家。而获得的方法也很有趣，那就是带着NDS和NDS上的《口袋妖怪》作品去看电影就可以了，想象一下在电影院内大家一起玩《口袋妖怪》的情景吧。

幻影的霸者佐罗亚克

相比前几个神兽，大家最关心的还是这次电影的主角——幻影的霸者佐罗亚克的入手方法吧。可惜的是《黑·白》在剧场版公映时并没有发售，所以不能立刻通过通信获得。不过官方也公布了获得方法，那就是将通过特别预售券获得的特殊颜色的三神兽传送到《黑·白》里去。到时候带着神兽，就会发生特殊的战斗事件，佐罗亚克会伪装成神兽的样子，揭穿后就想办法收服它吧。

▼和神兽战斗，但攻击后却发现是佐罗亚克伪装的，赶紧捕捉吧！



口袋画廊

这次带来的是剧场版的主题精灵——幻影的霸者佐罗亚和佐罗亚克的相关同人图，敬请欣赏。







文 爱丽丝的粉丝 编 LIKY

牧场生活

“牧场专页”又和大家见面了，这次将继续介绍PSP版《牧场物语 蜜糖村的伙伴们》中的一些事件，虽然PSP版的《蜜糖村》是正统的《牧场物语》新作，但有很多与以往系列不同的地方，比如前两年内紧凑的内容和诸多错过就无法再次发生的事件都增加了玩家反复重新游戏的动力，相比以往的《牧场物语》只要凑够钱就能一直玩下去、事件多晚都能发生，可说是一个大的变化。而这些事件的目的只有一个，那就是保护村庄不被改建成游乐场。



挽救蜜糖村的方法（一）

游戏中一共有15个事件，虽然你只要完成其中的一个就能挽救牧场了，不过每次完成后在系统菜单内就会多一个图标，将所有剧情完成后第二年通关才能够获得最后一个图标，想要完美的话可不是件容易的事。同时将这些事件完成后，对第二年以后的牧场生活可是有影响的。在牧场专页中我们就为大家介绍一下事件的完成方法，这次先介绍两个。



▲想要完美达成全图标可需要你精确完成所有的事件。

黄金薯的故事

女主角之一，别墅的大小姐迪雅的主线剧情。迪姆找到的藏宝图指向别墅，然后两人将宝图给了别墅的大小姐，最终通过神奇作物黄金薯的科学价值来挽救村庄。



	内容	场所	时间	时期	条件	备注
第一年						
1	藏宝图	自家前	起床后	夏26日～秋1日	迪姆好感度在30以上	－
2	奇怪的影子	自家前	起床后	秋2～6日	迪雅好感度在60以上	没触发1也会发生，之后对话可提问“圣之大地相关”，获得贵重品“宝の地图”。
3	圣之大地	木匠家	8点以后	秋11～15日	触发2后	当木匠在屋前时会发生询问木匠建设别墅时的传说的剧情。
4	询问神父	自家前	起床后	秋20～24日	触发2后，迪雅好感度在70以上	－
5	发现圣之大地	自家前	起床后	冬3～7日	触发2后，迪雅好感度在80以上，作物出荷数在16个以上	去将种子播种在圣之大地内，并记得每天浇水。
6	发现种子	圣之大地	6点以后	冬29日前	作物出荷数在20个以上	5发生后立刻将种子种植在圣之大地，成熟后就会发生这个事件。通过地上的箭头找到了黄金地薯的种子。
7	查看种子	圣之大地	10点半以后	6结束后3天后	迪雅好感度在85以上	种下黄金薯种子并天天浇水。
8	种子发芽了	圣之大地	10点半以后	种下的种子发芽	迪雅好感度在90以上	－
9	收获黄金薯	自家前	起床后	种下的种子成熟	迪雅好感度95以上，作物总出荷数在28个以上	－
第二年						
10	黄金薯聚会	自家前	起床后	夏2～6日	触发9后，迪雅好感度在110以上，作物总出荷数在32个以上	－
剧情结尾						
11	黄金薯的力量	别墅	8点以后	夏17日以后	触发10后	－
12	迪雅的梦想	自家前	起床后	秋12日以后	触发11后	科学家注意到了这里，所以不会被改建成游乐场了。

青之花和青之蝶

女主角之一，成熟的花店姐姐的主线剧情。村庄中一直留有青之花和青之蝶的传说。今年将青之花培育出来的话，青之蝶也一定会回来的吧。



	内容	场所	时间	时期	条件	备注
第一年						
1	青之花	自家前	起床时	春18～24日	莱拉好感度20以上，作物总出荷数在4以上	获得兰花草种子。
2	找到了培育场所	自家前	起床时	夏2～6日	1结束后，莱拉好感度30以上，作物总出荷数在8以上	记得天天去女神湖旁浇水，枯萎了话商店里还能买到种子，但时间不够的话事件就失败了。
3	青之花和青之蝶	茶屋内	12时以后	夏9～14日	2结束后，作物总出荷数在12以上	－
4	不要灰心	女神之泉	6时以后	夏11～30日	2结束后	虽然每天浇水，但到开花时还是枯萎了。
5	枯萎的花和心情	女神之泉	6时以后	秋7～11日	4结束后，莱拉好感度50以上。	－
6	讨厌冬天	花店前	6时以后	冬24～28日	4结束后，莱拉好感度60以上	－
第二年						
7	卢恩喜欢的人	花店前	6时以后	春9～13日	4结束后	－
8	今年也是	自家前	起床时	夏2～6日	4结束后	鼓起勇气重新开始。
9	花开了	女神之泉	6时以后	夏11～29日	8结束后	9天不要间断浇水。
10	拍摄到青之蝶	女神之泉	6时以后	夏30日前	9结束后，拉好感度90以上，作物总出荷数在30以上	－
11	莱拉的礼物	自家前	起床时	秋6～11日	10结束后，莱拉好感度100以上	－
剧情结尾						
12	其他的花	花屋内	10～17时	秋28日以后	11结束后	获得三个种子

经典主题乐园

栏目主持：马修

近期的次世代游戏《荒野大救赎》在玩家间刮起了一股“西部”旋风，不过只有掌机的玩家也无需眼馋，因为利用模拟器同样可以品味众多经典的西部游戏，而本辑经典主题乐园的关键词就是“牛仔”。感兴趣的玩家不妨跟随着文章一起，品味一下那些弥散在经典游戏中的浓浓西部风情。

文 太正之风

好游戏永远不过时

本辑主题 牛仔

提及“西部牛仔”读者们心中会浮现出怎样的形象？骏马、套索、左轮手枪……或在酒吧内小酌，或策马奔驰于荒野，或一决生死在街头。通过无数文学、影视作品的描绘，牛仔的形象早已深入人心。在大多数美国人心中，“西部牛仔”是一种情结，更是一种精神。“牛仔”仿佛自由与不羁的代名词，他们是纵马驰骋在广阔天地间的热血男儿。下面，就让我们一起回顾以“牛仔”为主题的经典游戏。

◀《Friends》里的Joey也COS过一次西部牛仔，落日是与牛仔时常相伴的经典场景。

荒野大镖客

原机种	FC
模拟器	NesterDs/NesterJ
适用机种	NDS/PSP

类型：STG
年份：1988

《Gun.Smoke》原是Capcom出品的街机游戏，但广为国内玩家所知的是FC的移植版，源自美国西部电影的译名也被玩家们戏称为“荒野大‘嫖’客”。游戏十分有创意，A、B键分别为向右和向左射击，同时按下则为直线射击——这种操作设定在纵版射击类游戏中并不多见。系统方面的设定也很超前，玩家可以利用关卡中收集到的金钱购买更强的武器，攒够钱买入通缉令后(也可在关卡中的隐秘位置得到)，就会进入BOSS战，否则关卡将是无限循环的。每进入一关前，BOSS都会以通缉令的方式直观的表现出来，这给玩家带来了极强的视觉冲击感。六大关卡的场景各异，配合着悠扬的背景音乐，西部的风格就此完美展现在玩家面前。

▲骏马是牛仔的第二生命，这句话在游戏中很好地体现了出来。









孤胆奇侠

原机种	FC
模拟器	NesterDs/NesterJ
适用机种	NDS/PSP

类型：A・RPG
年份：1991

《The Lone Ranger》有着众多的译名，最早是美国的一部广播剧，后来衍生出了小说、电影、漫画等作品。本作是Konami根据原著改编的游戏，其内容非常丰富，玩法也极其多样。游戏一开始的场景犹如传统RPG一般，玩家需要控制主角在大地图上行走，在城镇中购买物品、搜集情报。然而城镇中有一些不法分子会对主角展开攻击，这时玩家就得控制角色在俯视的场景中灵活地与敌人周旋——此时还可以把游戏归类为A・RPG。然而在进入某些场景后，画面会变成标准横版ACT的形式，玩家要必须控制角色到达关底并通过BOSS战才能继续剧情（不过跳跃控制略显生硬）。另外在进入迷宫探索时，游戏画面又会变成3D主视角式的，一旦遇敌画面上则会出现准星，此时游戏俨然又变成了主观视点射击类。如此丰富多样的游戏内容，绝对值得玩家一试！

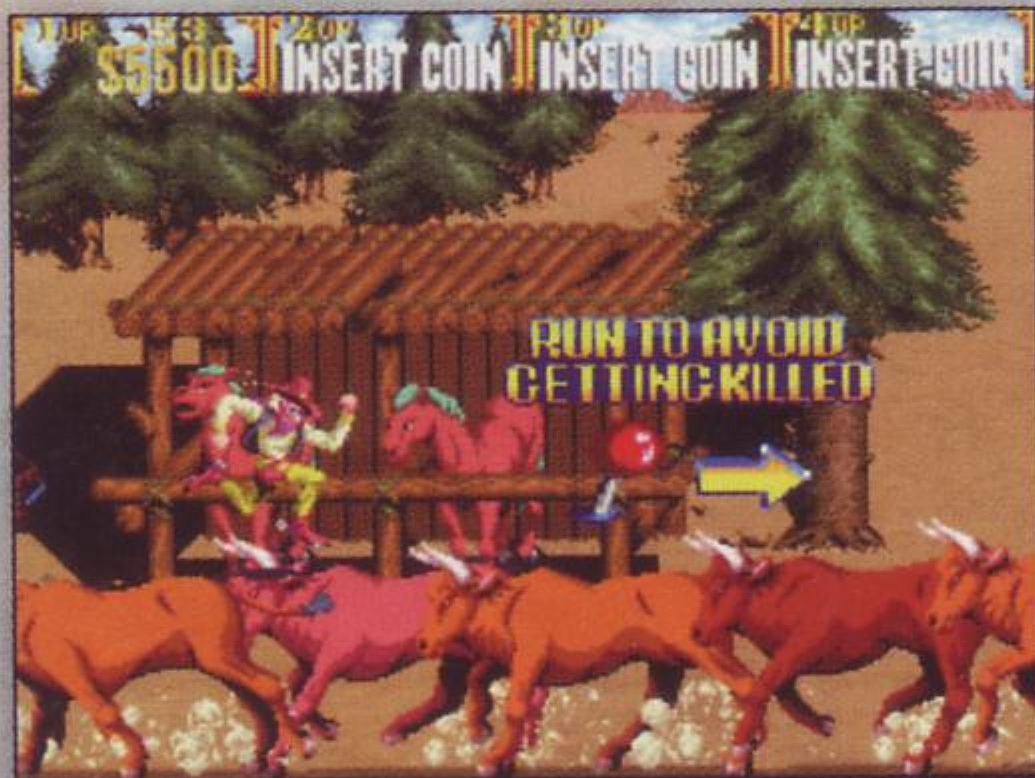

▲城镇中交火时还得当心不能伤及散步的淑女们。

落日骑士

原机种	ARC
模拟器	MAME4ALL
适用机种	PSP

类型：STG
年份：1991

由Konami制作的经典动作射击游戏《Sunset Riders》想必有街机经验的玩家都不会陌生。游戏从大魄力的开场动画时起，就已把玩家带入了那个燃情的岁月。罪犯、赏金、美酒、佳人、奔牛、骏马……大到场景设定，小到人物服饰，本作处处散发着西部独有的气息。4名角色的造型各具特色，射击方式也有所差异，4人同战时满屏飞舞的子弹，以及不时出现的爆炸和轰鸣绝对让人感到爽快度满点。游戏中还设有马战的关卡，可谓速度感与紧张感并存，牛仔们在马背上辗转腾挪的样子也体现了他们高超的骑术。在击倒众多赏金罪犯后，四位出生入死的兄弟并排策马于夕阳之下的场景更是深深烙在了玩家心中。本作后来有移植到MD和SFC上，这里还是推荐最经典的街机版，希望没尝试过的玩家千万别错过了。



▲在奔牛背上狂奔的场面给玩家留下了深刻的印象。

荒野双枪

原机种	SFC
模拟器	SnemulDs/snes9xTYL
适用机种	NDS/PSP

类型：STG
年份：1994

《Wild Guns》是动作游戏名厂Natsume制作的西部主题游戏，该公司在FC平台上的众多经典之作让玩家们记住了它的名字。本作作为射击类游戏，还加入了一些动作元素，令得游戏的玩法新颖了不少。方向键需要同时控制人物和瞄准光标的移动，然而在游戏中却没有不便之感，紧急回避、二段跳等设定也让本作的手感相当出色。各种枪械以及牛仔的必备物“套索”在游戏中都有登场，敌方中大量头戴牛仔帽的机器人，更给本作增添了浓郁的西部气息。场景中不时穿插的幽默元素，以及会随机吃到的“豆豆枪”，都令玩家在紧张之余忍俊不禁。遗憾的是游戏的BOSS战特色稍显不足，敌人的重复出场率较高，无法随心所欲使用的最强武器“火神炮”犹如鸡肋一般。



▲西部的时代背景下混入了不少机械元素，却丝毫没有违和感。



iPhone进行时

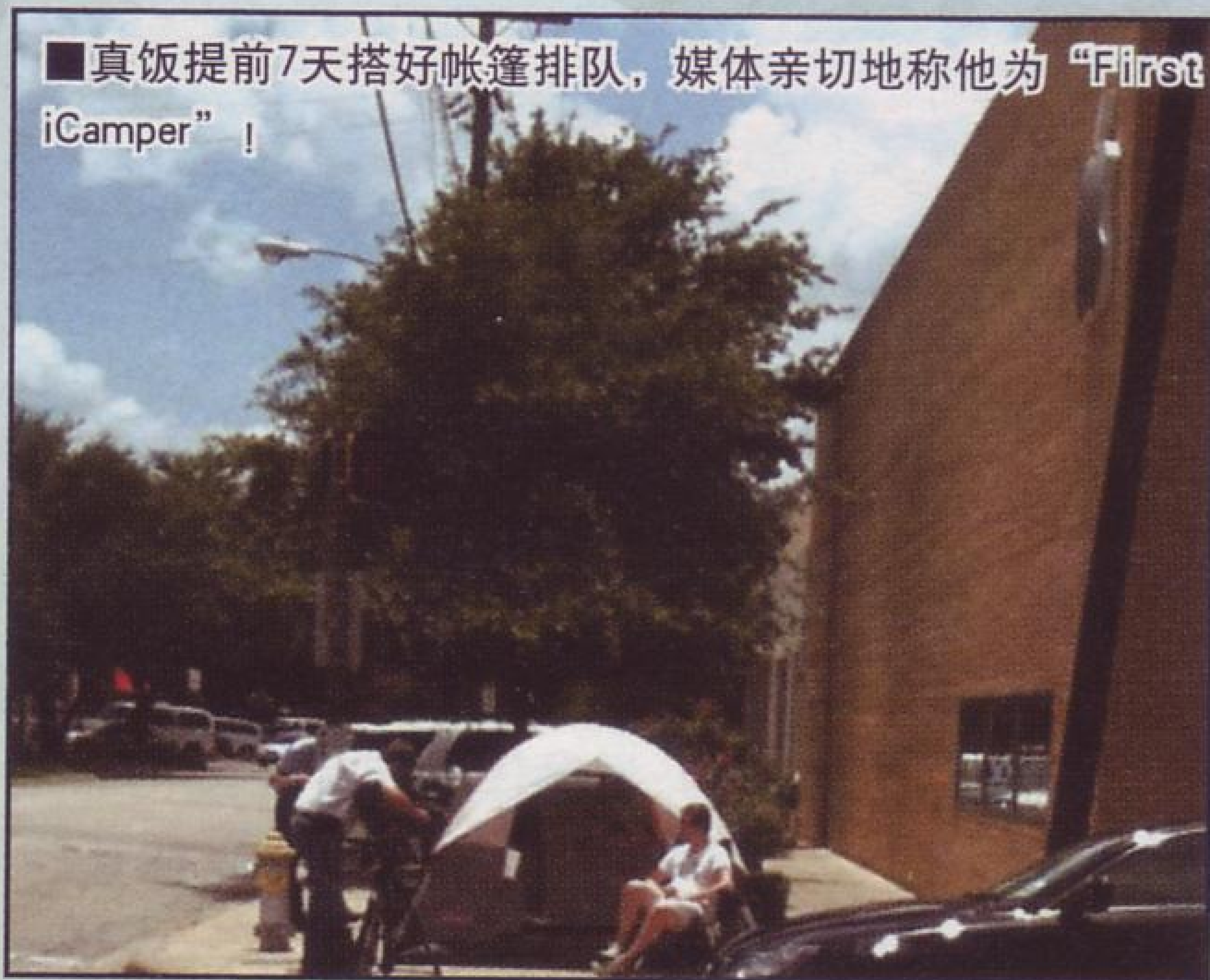


iPhone 4真的来了，香港和大陆未列为首发地区实属遗憾！但这绝对打消不了伊娃港行必首发的念头，再贵我也拼了，信用卡已经绑定完毕，只等官网开放预定，我的“小白”，你快来吧！

情报速递

首日预订量超60万，iPhone 4正式开卖！

曾几何时，摩托罗拉的Milestone（在美国叫Driod）在几十天内就销量达到了一百万部，且该数据销量甚至超过了3GS，成为了当时手机业的奇迹，然而今天在iPhone 4的面前，这不过是小儿科而已。因为6月15日在全球5个首发的国家苹果网店上，预定量瞬间突破60万，苹果网站在火爆的订购热潮下一度彻底瘫痪，这也是苹果产品单日销量有史以来最高的一天，甚至迫使美国AT&T一度暂停了iPhone 4的预定，并宣布6月15日下午5点以后预订的顾客需要等到最晚7月5日才能拿到iPhone 4。而于6月24日实体店销售的iPhone 4，则要取决于你排队的早晚。大多数稍晚预定及排队太靠后的用户则只能空手而归，苦等下一轮预定。然而不管怎么说，60万的首批存货被一瞬间抢购一空，如若货源充沛的话，首发破百万将不存在任何问题，看来连苹果自己也低估了iPhone 4的独有魔力！


■真饭提前7天搭好帐篷排队，媒体亲切地称他为“First iCamper”！

苹果iOS4正式版发布

为了迎合iPhone 4的到来，北京时间6月22日凌晨，苹果正式发布了iOS4的正式版本。在经历了Beta 1～4之后的正式版，相比之前的版本主要是修正了一些运行上的BUG，并根据终端机型的不同有所区分。众多全新功能的加入以及更加完善的小细节让我们看到了苹果此次升级的诚意。Dev-Team也第一时间发布了用于越狱软解的红雪程序，同时可开启iPhone 3G因硬件瓶颈而被屏蔽掉的多任务后台处理及背景壁纸功能。但开启后会大大影响机器的运行速度，开启前需斟酌。

机型	能否升级iOS 4	注
iPhone 一代iTouch	✗	官方升级不支持 一代iPhone/Touch
iPhone 3G 二代iTouch	✓	二代iPhone/iTouch升级 不能实现多任务处理功能
iPhone 3GS 三代iTouch	✓	完美支持iOS 4
iPad	✗	iPad版iOS 4 将在今年第三季度发布

▲苹果各机型对iOS4的支持情况一览。



畅游App Store



Game 游戏 赫克托 卡内奇的勋章 第一章

HECTOR: Badge of Carnage Ep1

■Straandlooper■AVG■197MB■3.99美元



嚣张的劫持犯对弱智的警察已失去耐心，所有前来谈判的专家相继被爆头，如今只剩下胖子侦探赫克托一人了，不过还不知道发生什么事的赫克托才刚从呼呼大睡中醒来，此时的他还蹲在牢房里，而警局里却反常地空无一人，于是赫克托决定越狱。本作属于侦探类解谜游戏，通过调查场景物或与其他角色对话从而得出有用的信息，不过本作的关键性物品大多都不太好找，而且人物的对话通常都分为多个选项，因此游戏起来还是相当有难度的。游戏在人物的动作、口型等细节的处理上非常用心，加之优秀的剧情和独特的表现方式，实属上乘作品。游戏采用了全程语音系统，角色之间的对话爆笑之极，虽然掺杂了大量的西班牙式英语和痞子英语，对国内玩家来说非常头疼，但好在热心的国内汉化小组第一时间推出了中文汉化版，因此建议大家都不要错过。



POCKET HALO 光环视频收录

Game 游戏 足球大战僵尸

Pro Zombie Soccer

■Chillingo■STG■82.6MB■0.99美元



趁着世界杯的足球热潮，这款将足球与僵尸结合的另类射击游戏适时地发售了。游戏正如其名，就是以足球为武器来对付成群的僵尸。玩法很简单，通过屏幕左边的虚拟滑杆控制足球的发射角度，松开后足球即会砸向僵尸，僵尸被消灭的画面相当壮观和血腥，推荐重口味玩家一试。只要消灭一定数量的僵尸，使得屏幕左上角的技能槽蓄满，便可发动大魄力特殊技能了，特殊技能共三种，有减慢僵尸群的移动速度且加快球速的快速踢球、一次性撞击多重僵尸的强力贯穿以及撞击卫星后反弹回来的激光足球。而僵尸也是形形色色，有的速度很快、有的速度慢、有的很强壮需要蓄力攻击、有的则要针对其弱点部位进行攻击。僵尸的恐怖呻吟声以及火爆的音乐绝对会给你带来一场听觉盛宴，大家在享受世界杯足球激情的同时，也不妨来享受一下足球打僵尸的快感吧！



POCKET HALO 光环视频收录

Game 游戏 吉他英雄

Guitar Hero

■Activision■MUG■106MB■2.99美元



“《吉他英雄》系列”是家用机平台最热门的音乐游戏之一，如今Activision将该系列搬上了iPhone平台，让不少玩家欣慰不已。游戏依然保持了系列注重游戏性和音乐要素，而不注重画面的特点，而操作方面则与同类的音乐游戏类似，上手简单，不过游戏也为高手准备了困难和超难的难度，绝对是对专家级玩家技术的考验。游戏会分为吉他和贝司两种演奏模式，同样的曲子在两个模式里会有不一样的演奏模式，虽然游戏只附带6首免费音乐，但通过下载购买的方式还能获得近20首劲爆乐曲。同时，在后台选项中不仅可以选择吉他或贝斯的不同款式，还可以自定义角色的外貌衣着，并拍下头像用于Facebook分享自己的分数。



POCKET HALO 光环视频收录

栏目主持：白菜

轻松日语教室

3DS太劲爆了，老任掌机一直以来被人抓住攻击的惟一把柄机能的问题也已经没有了，老任明显就是E3最大的赢家！

世界杯开球！虽然笔者是个假球迷，不过好歹4年一度的盛宴还是得跟着周围那群兄弟一起吵吵嚷嚷地过。

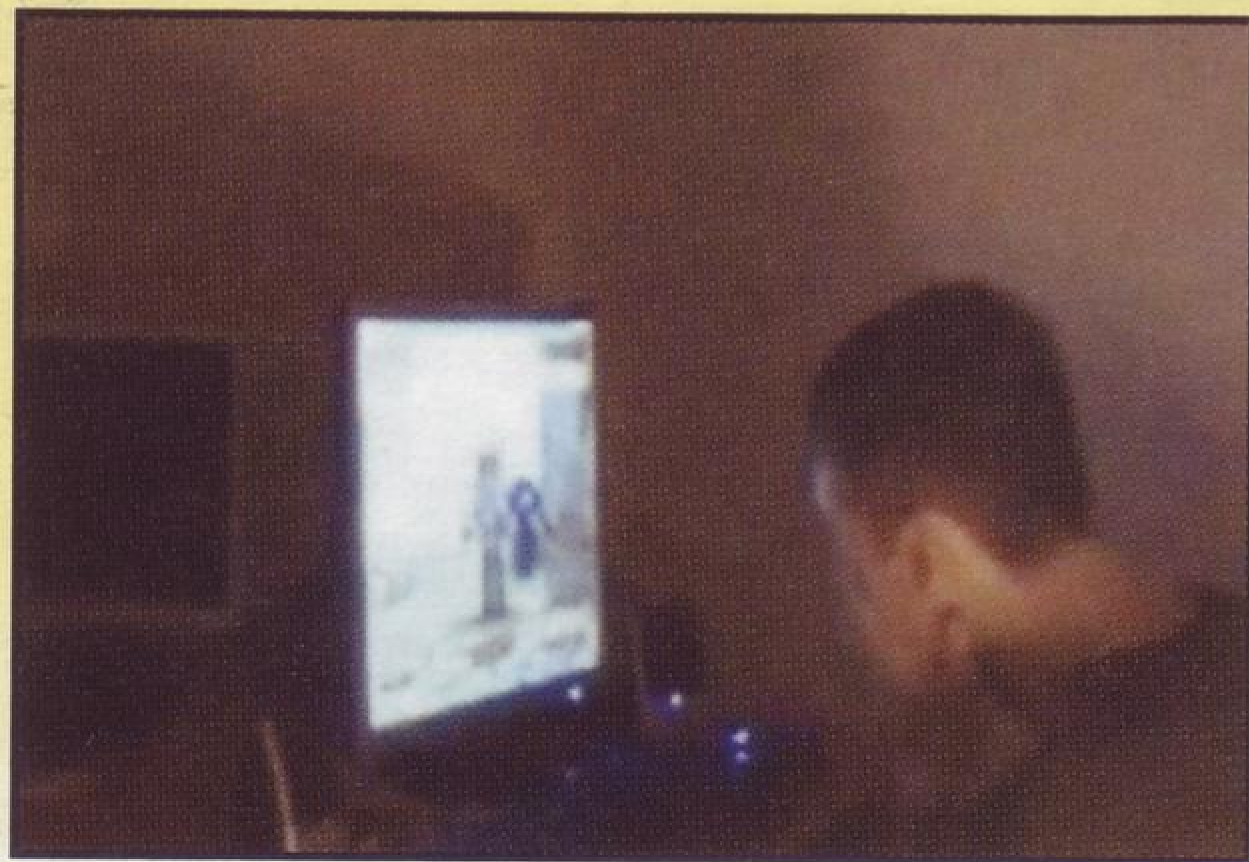
本文完成的时候，恰好西班牙输给了瑞士……也许日后的赛程还会爆出更多更大的冷门，各位球迷请理智看球，别跟下面这位哥们一样一拳砸了液晶屏……

文 AKIHA

网游角色被女友删除，玩家疯狂摧毁电脑！

日前，在国外某著名视屏网站上出现了这么一段3分钟的影像。一位女性删除了他男朋友在全球著名网络游戏《WOW》中的角色账号，该玩家怒发冲冠后大砸电脑，动作干净利落，下手凶残狠毒，让人能够轻易感到那股绝望的感情。

闻名于世界的网络游戏《WOW》（国内称为《魔兽世界》）在世界范围内拥有大量的玩家，虽然在日本始终不温不火，不过2ch的住民们还是对此发表了意见。



>パスワード**教**えるか**普通**。（pa su wa–do o si e ru ka fu tsu–）

译文：一般来说会告诉她密码吗？

>これプレイ**时间**や**装备**によっては**半杀**しの**目**にあっても**文句言**えねえだろ。（ko re pu re–ji kan ya so–bi ni yo tte wa han ko ro si no me ni a tte mo mon gu i e ne–da ro）

译文：根据游玩时间和装备珍稀度的不同，极端点的情况下就算被打个半死也无话可说的吧。

>ネトゲした**事无**いけど、そんなに**切**れるものなのか？（ne to ge si ta ko to nai ke do, son na ni ki re ru mo no na no ka）

译文：从没玩过网游，这真的是值得如此愤怒的事情吗？

>たとえて**言**うならアルバムを**燃**やされたような**感**じ。（ta to e te i u na ra a ru ba mu wo mo ya sa re ta yo–na kan ji）

译文：举例来说就是相册被人烧掉的感觉。

>**何年**もかけてコツコツ**集**めたデータが**入**ってるPCを**初期化**されたのに**近**い。（nan nen mo ka ke te ko tsù ko tsu a tsu me ta de–ta ga hai tte ru PC wo syo ki ka sa re ta no ni qi ka i）

译文：比较接近于花了N年时间慢慢积攒下

来的电脑数据被格式化的感觉。

>どんだけ**时间**と**金**を**费**やしたのか**知**らないがキャラデリで**本当**に**PC坏**すのか？PC**坏**してネットできなくなるのも**痛**いじゃん。（don da ke ji kan to ka ne wo tsu i ya si ta no ka si ra nai ga kya ra de ri de hon to-ni PC ko wa su no ka？PC ko wa si te ne tto de ki na ku na ru no mo i ta i jyan）

译文：虽然不知道到底投入了多少时间与金钱，不过真的因为角色被删除就要去破坏PC吗？PC要是坏掉连网都不能上那得多痛苦啊。

>**今**やってるネトゲはあるけど、もしキャラ**消**えたら、**一瞬绝望**した**后**、**逆**にすっきりするかも**知**れない。（i ma ya tte ru ne to ge wa a ru ke do, mo si kya ra ki e ta ra, i ssyun ze tsu bo-si ta a to, gya ku ni su kki ri su ru ka mo si re nai）

译文：我现在就有正在玩的网游，假设角色真的没了，一瞬间的绝望之后，搞不好反而会有一种解脱感。

>こんなことができるのは**无趣味**の**奴**だけだろ。**何**か**趣味**を**持**ってる**人**ならどれだけ**大事**なものか**知**ってるからできない。（kon na ko to ga de ki ru no wa mu syu mi no ya tsu da ke da ro。na ni ka syu mi wo mo tte ru hi to na ra do re da ke dai ji na mo no ga si tte ru ka ra de ki nai）

译文：做得出这种事的只有没兴趣爱好的家伙吧。持有其他兴趣的人会知道它的重要性，不可能下得了手。

该动画在前半段中，出现了该女性登录账号并删除角色的全过程。为什么她会有男朋友游戏账号的密码，这点比较令人费解。如果说她也是个游戏玩家，密码是从男朋友那里得知的，那么她应该能想象得到自己长时间的心血被其他人一瞬间毁掉的那种绝望和无力感。也许在视频的背后，两人之间另外还发生了些什么，这就不是我们能够肆意揣测的部分了。

总而言之，如果正在看本文的你同样珍惜自己的游戏存档，以后也千万不要因为一些鸡毛蒜皮的小事而去删除别人的角色账号……这股怒火可不是闹着玩的。

有NICO账号的读者们可以前往下记地址进行围观：http://www.nicovideo.jp/watch/sm11036893

傲娇女王钉宫理惠台词秀·终

●な、なによあいつ！**私**というものがありながら！ううううう（na, na ni yo a i tsu！wa ta si to i u mo no ga a ri na ga ra！u-）

译文：什么啊那家伙！明明都已经有我了！呜——

●**盗**まれたのは**私**の…もうっ、**知**らない！バカ！**何言**わせんのよ！（nu su ma re ta no wa wa ta si no……mo-, si ra nai！ba ka！na ni i wa sen no yo！）

译文：被偷的是我的……我不管了啦！笨蛋！想让我说什么啊！

●耻ずかしいけど、**手**、**手**、**手**くらい**系**いであげてもいいわよ。ホラ！（ha zu ka si-ke do, te, te, te ku ra i tsu na i de a ge de mo i i wa yo。ho ra！）

译文：虽然有些不好意思，不过让你牵、牵、牵个手还是可以的。快点！

●ひ…ひざまくらぁ？い、**一分**だけだからねっ（hi……hi za ma ku ra-？i, i ppun da ke da ka ra ne）

译文：膝……膝枕？只、只给你躺一分钟哦。

●まっ…まぁ、アナタがどうしてもって**言**うのなら**仕方**ないけど…（ma……ma-, a na ta ga do-si te mo tte i u no na ra si ka ta nai ke do……）

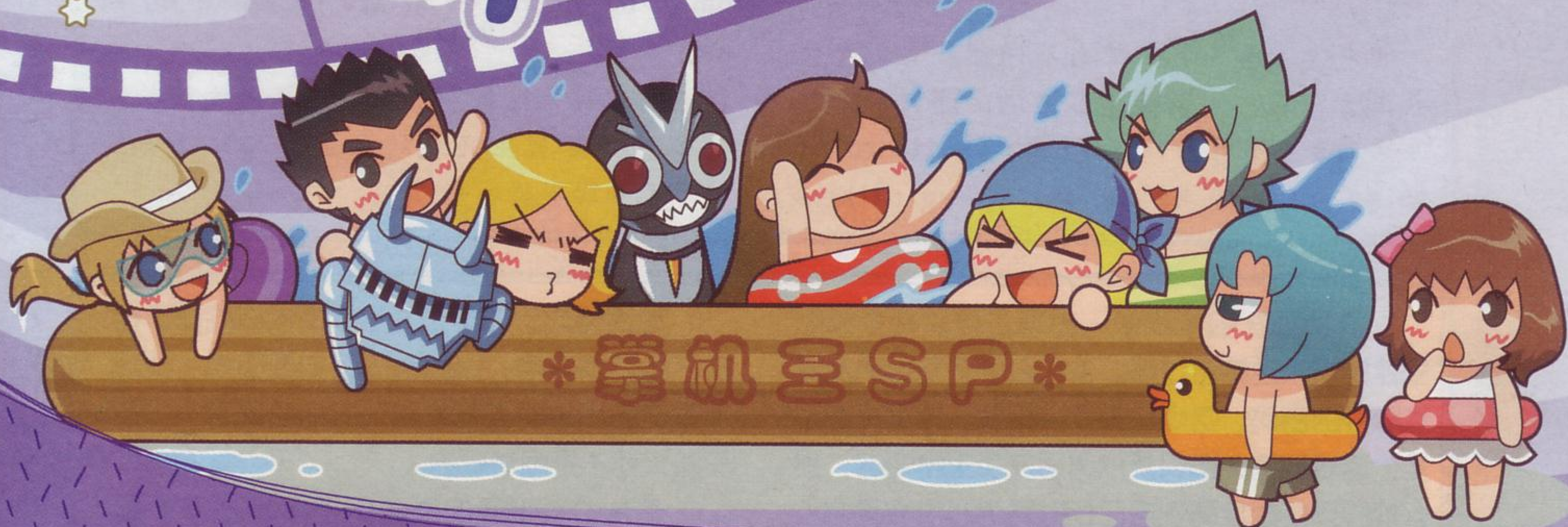
译文：唉呀……既然你说无论如何都要这样的话我也不好意思拒绝了……

掌门人

各位朋友大家好啊，如今不仅是高考考完了，中考也考完了，啥也别说了，该玩的好好玩，该放松的好好放松，该补觉的好好睡觉。话说2010年的E3已经结束了，下一个业界盛会自然就是TGS，这里也播放一段小公告：和《游戏机实用技术》、《掌机王SP》的小编一起逛TGS的活动今年继续举行，详情将在下辑的《掌机王SP》刊登。OK，开始我们本辑的“掌门人”。

主持 马修&胧月

插画 西瓜树



阿鲁童年照？

问一下：这个是不是阿鲁小时候的照片啊？

沈阳 奥特勒



马修：刚看完鬼娃娃类的恐怖故事，冷不丁看见这个吓了一跳。

伊娃：阿鲁这虎式微笑笑得也太惊悚了吧，要笑干嘛不笑开点儿啊。

乌冬：阿鲁被人人肉了？

酷洛洛：乌冬，你不能这样啊……哈哈哈哈。

阿鲁：我小时候可是翻墙、爬树，无所不能的好动症患者，这显然不是我！

雷伊：这熊孩子还挺会玩儿啊——我发觉日和的吐槽在哪里都可以用上。

本辑热门游戏

深爱+ 3人

阿鲁：热海旅游晚上的触摸模式太棒了，要是这游戏全程都以这种高画质CG来表现女主角那该多好啊……

格斗之王 携带版 '94～'98 大蛇之章 3人

乌冬：玩模拟器去算了。

幽灵诡计 2人

雷伊：深夜独自看球周围却总有异响，一定是有东西凭依在附近(东张西望状)。

啪嗒嘭3（试玩版） 2人

酷洛洛：一款游戏就可以满足你三个愿望：MUG、RPG、《怪物猎人》……

只言片语 考完了！考完了！考完了！考完了……（合肥 cyyao）

卑怯宝箱



吃饭是公司一景。每到吃饭时间，白菜就突然变得热爱工作起来；每到吃饭时间，明明不胖却整天嚷嚷要减肥的胧月总是抵挡不住诱惑；每到吃饭时间，乌冬开始慢条斯理地穿袜穿鞋，颇有某岭上开花大魔王的风范……

一干人磨叽完毕，先要就选择附近哪家快餐厅吃饭的问题痛苦一下，不知谁提议说："我们去XX餐厅吃世界杯套餐，收集球星钥匙扣吧。"某人一拍大腿，可行！

不过众人在该餐厅泡了一星期，颓然地发现收集率尚且只有50%，大呼上当。不过据说还有更惨的——《UCG》的纱迦竟还不知道钥匙扣原来是不止一种的。

伪·阳光学院

甭拿制作人开涮

长混网络的玩家应该知道，几乎每个知名制作人都有其昵称/绰号，比如"野X爸爸"、"硫X脸"、"猫叔"等，林林总总褒贬不一。作为一名游戏编辑，不误导读者是基本的职业道德，而一旦此类绰号充斥行文，不仅会给不知道的读者造成阅读困扰，甚至会引起部分读者的不愉快。因此，各位无论是期望成为掌机王的小编，还是打算给《掌机王SP》投稿，都要注意避免该问题哦。

掌门话题 看完E3后的直接感想

（禁止掩饰真实情感）

马修：作为任饭我非常高兴，作为索饭我超级无语。

伊娃：PSP方面无论是软件还是硬件都没有大的动静，实属遗憾。而任天堂方面，3DS令人大为期待，不过目前仅限公布的状态，虽然游戏阵容看起来很强大，但一切都还是未知数。

乌冬：3DS不错，不枉我通宵看发布会。

LIKY：为什么没看到3DS版《怪物猎人》？

酷洛洛：今年索尼的E3发布会严重浪费了本人一夜的通宵，太差了！

阿鲁：没想到最后40分钟为记者试玩时间的任天堂发布会是最好看的……我对今年的E3绝望死了！

雷伊：3DS的表现非常出色，希望发售日和售价尽快公布，我已经等不及想马上入手了。

胧月：扶桑已在渺茫中，风光不与四时同，笙歌散尽游人去，家祭无忘告乃翁。

白菜：3DS威武！任天堂威武！索尼这跟斗栽得太彻底了！

总结： 这次掌门话题采用了突击收集的方式，因此大家可以看到，有人很正常，有人轻度震惊，更有人重度错乱。

奋斗目标

最近终于买了一部PSP，我用了三年的存款，终于买到了，高兴是高兴，但也有点迷惘，原来我以买到PSP为奋斗目标，现在没有了奋斗目标很迷惘，想知道各位小编都有什么奋斗目标呢？

上海 徐晨龙


酷洛洛：用20万环游世界！


马修：弄幢大的豪宅！


LIKY：换辆豪华的跑车！


乌冬：你们这些都不现实的，我——要成为"敢大木"！



口水

最期待传说中的3DS和PSP2的公开亮相了！网上传得太玄乎了，说什么的都有，看得眼都花了，口水也快流干净了……

曲阜 徐翰超

胧月： E3结束了，包括这位读者在内的广大群众都节约了一半口水。

白菜： 也不见得，3DS的超水平发挥让原本该流给“PSP2”的口水都汇集过来了。

伊娃： 你们太……

初音特刊

如果哪次美图秀是初音特辑，赠品是初音周边，光盘是初音音乐OST合集，送初音主题，视频是3月9日初音祭，最后宅鲁穿初音的衣服做猫娘状，那就完美了！

上海 马舜杰

胧月： 这个艰巨的任务就交给阿鲁了。

乌冬： 这个艰巨的任务就交给阿鲁了。

阿鲁： 虽然我对初音有点兴趣，不过上面两位才是真饭啊！这次的《初音未来 女歌手计划2》你们必须入正，必须！

小岛我爱你，为我破门带来了《MGSPW》，敬仰！小岛我对不起你，没能用正版来支持你，泪奔！小岛我恨你，刚用不久的3000的滑杆啊，捶墙……

汕头 JJ

雷伊： 经济问题暂时支持不上也没关系，日后有条件了就支持下正版哦。

伊娃： 又一个被虐的PSP……

边走边看《掌机王SP》边喝可乐，同学抓住时机狂讲笑话，害我把可乐喷了出来，好似天外飞仙一般沾满了“掌门人”那页，身上也全是，我杯具啊！

杭州 水寒

酷洛洛： 嘿嘿，我学到了。

白菜： 以后看书玩游戏时绝对不能喝东西……

马修： 我倒是有边网上聊天边喝咖啡的习惯，于是显示器经常杯具。话说一本书192页，为啥非喷“掌门人”上嘛。（－ －）

为了大学后宫生活

和同学出去吃饭，回来时发现同学把他的小P（3000）忘在了饭店里，回去找时，小P不见了。这是我这位同学丢的第二台了，第一台是在教室里的丢的。他悲剧了，我也悲剧了，我的小P让他借走了。说以此来抚慰他心灵的创伤，等到他再买一台就还我……无游戏，生活也变得灰白了，但为了游戏我忍！高考在即，周围的气氛也是越来越紧张，每天几张试卷做到放学，回家后头晕眼花，可为了高考能考出好成绩，还得咬牙硬挺，睡觉时都到午夜凶灵的活动时间了。为了哥大学的后宫生活，哥一定要坚挺下来，挺过高考！

沈阳 李原宇

酷洛洛： 高考终于结束了——不过看起来你貌似是为了迎接高考，所以不玩也无所谓，借出去反正是顺水人情。

阿鲁： 最后三句才是关键。

马修： 去大学是更好地学习科学文化知识造福人类的……

伊娃： 马修让我看到了一个字——假！

玩了《深爱》才发现荀子说得真好：“故不登高山，不知天之高也；不玩《深爱》，不知爱之深也。”另外我很不喜欢现在的小编寄语，人数越来越少，难道这是“最后的晚餐”？

南京 陈江东

阿鲁： 荀子泪目，不过改得不错。

胧月： 每个小编的离职对于“掌机王”小组和读者们来说都是巨大的损失，虽然是遗憾而又无可奈何的事实，但依然会有新的小编加入，弥补这部分缺憾。《掌机王SP》的生命力很强，请放心吧。



酷洛洛： 胧月说得对！

白菜： 接下来看我们的了！

只言片语 问世间情为何物，去玩《深爱+》就知道了。（上海 雪狐）

感谢



想到我的小P，要感谢许多人：首先要感谢的是我的同学，在他的指导下买到了正版；其次，感谢学校的白饭，只用6毛钱让我吃了一个学期，便有钱买小P。最后也是最重要的一位，那就是要感谢饭堂25号窗的阿姨，每次吃白饭她都要免费给我提供酱油，是个大好人……

东莞 黄德辉

**酷洛洛：**一个学期的白饭啊……不会是一日三餐吧？

**马修：**酱油拌饭据说是一个时代的标志哦。不过上个月在东门竟然吃到了这种打着怀旧主题的吃法，可惜这都是在我出生以前的吃法了，没什么怀旧感。

**白菜：**接下来的任务该是把一个学期的营养给补充回来了，黄读者加油。

那晚在被窝玩《深爱》，快到告白了，哪知老爸从楼上走下来，当时我浑然不知，就被老爸拿走了，真是折了小N又赔情……伤心？不！第二天老妈看见老爸玩《深爱》了，立马抢走小N还给我说："儿子，中考后给你买台新的！"说完狠瞪老爸……

台州 灵泉

**白菜：**这……

**胧月：**这……

**马修：**你的母亲发现得很及时，不过还是让老妈把钱留着买3DS好了。

历史遗留问题

《掌机王》第十辑什么时候发售啊？

杭州 Deep Throat

**阿鲁：**是历史遗留问题……胧月，找你的。

**胧月：**是LIKY当初的事……LIKY，找你的。

**LIKY：**马修当初答应的……马修，找你的。

**马修：**那时我是新编辑、不成熟，一不小心说错了话，各位老读者放过我吧。（捂脸）

异师三则



色师

有一同学，很高兴地跑到我面前，从口袋中掏出了一个PSP，然后老师就很爽快地没收了，没想到下午看到老师正拿着PSP玩《死或生 天堂》，这老师真够色的。

合肥 Cific

**乌冬：**我相信，老师是抱着批判的眼光去体验的。

**胧月：**乌冬最近批判地欣赏了些什么新番没有？

宅师

话说我们某男老师30岁生日那天，上着上着课竟然谈到NDS的话题，还说要购入一台，问有没有懂的，本人义不容辞地举手……同他买完后，再看一下他的游戏，全部是恋爱AVG，彻底无语了……（他是单身。）

北京 Atuno

**白菜：**我一直以为PSP上的恋爱AVG比较多。

**阿鲁：**你误会你的老师了，其实他是想通过玩游戏来学习日语的。

**乌冬：**我当年就是用这个理由正大光明霸占客厅的DVD看动画。

闲师

上课时用小P看小电影，被老师发现了，我没注意到，老师就在我后面看了一节课（那节课是写作），下课后刚想收机子，老师就满脸猥琐笑容地拍拍我的肩膀，把我"请"到了办公室，接着欣赏电影……最终我被罚写了2000字的检讨，值得庆幸的是机子未被没收，谢天谢地……。

徐州 梦魇

**白菜：**是什么小电影呢？

**阿鲁：**这位读者的来信中漏掉了小电影的名称啊。

**马修：**还好惩罚只是2000字检讨，不是2000元钱……

只言片语 当这张回函卡寄到你们那里时，我也许在高考；当它刊登在"掌门人"上时，我已经在小P或电脑前过瘾了。（三明 豪哥）

关于135辑改版的意见

"吐槽记事簿"太好玩了，以后多放点。

昆明 李澍

觉得"黄金眼"这个栏目有不好的印象。多给一些游戏简介，不必太详细。

南京 火鸡

专栏再次出现，《火纹》再次无影……无新作很残念。

四川 小田丁

希望"游戏万花筒"有更多精彩内容。

珠海 Alex

（专区）有了"口袋"，有了"牧场"，有了"机器人"、"洛克人"，那能不能有"猎人"啊。

上海 奇迹

这些栏目最好每辑都要有。

上海 王琴

《怪物猎人广播剧》太搞笑了，希望每辑都有。

珠海 周文杰

我还是希望多一些攻略。

北京 喜洋洋

改版后让人真是眼前一亮，几乎都认不出来了。还有小编形象，乌冬的钻头最有魄力，其实可以再大一点，那可是突破天际的钻头啊！

上海 郑一帆

还行，就是有点不习惯，以前都是随手翻到最后页看"中奖名单"。

成都 老黄

围观二则

这周我在公交车上玩《真·三国无双5 帝国》，坐在后面的两个小孩紧盯着我玩，其中一个发话了："这里的吕布很强的！"另一个："就是就是，我还没见过有人把这里的吕布K掉呢，这个人（指我）也不行的……"我越听越气，马上换一个档，在那两个小孩子面前用马把吕布撞死了……回头看那两人，一副呆样了。

杭州 银月将军

马修：看样子那两个小朋友是把《355帝国》当成《355SP》了。

伊娃：在外面玩游戏时候被围观很不舒服啊。

米格：不过在饭店联机的话，围观的小朋友可能会自发组成应援团哦。

某日同老哥外出，等车时无聊去刷轰龙玩，被一群小孩指点，遂忍无可忍，咆哮之："你厉害，你打！"起哄最起劲的那小子百般无奈接过小P，接过一身祖龙装崩龙剑，愣是让轰龙干翻了。

郑州 粽子

米格：唉，粽子同学也是，干嘛那么较真呢。

胧月：想到了一个经典的相声《下棋》。

白菜：在外面玩游戏被围观其实是件很有趣的事。

阿鲁：大家来围观白菜玩《死或生沙滩排球》。

你一言 我一语

看来马修真是很喜欢《新三国》啊，竟然在134辑小编寄语展示了如此强大的吐槽功夫。

高州 铮子

马修：话说到底什么叫吐槽啊，现在还没人跟我好好解释过呢，真郁闷呐。

135辑光盘内容不错，希望小编能用加速器玩《MHP2G》。

湛江 小牙谦

白菜：这……

玩《世界树迷宫》，为了配招去网上搜索，结果看到了复杂要死的计算公式……我看，我还是享受游戏好了。

无锡 超级酷乐猫

马修：就是，好好享受游戏吧。

中午一老头问路："靓仔，XX路怎么走？"告诉完我不禁感慨，连老头们都用"靓仔"这个敬语了，或者我已经成为……

阳江 C.Y

酷洛洛：我觉得尊称的可能性比较大，嘿嘿。

为什么135辑的中奖名单没了？

上海 波斯猴子

马修：有啊，在第4页啦。

把光盘中视频改为PSP上可以看的吧。

昆山 Rubi

乌冬：那NDS玩家会抗议的。

（135辑152页）月姐姐被打劫的样子好萌，话说打劫的是白菜吗？

广州 小飞崽

白菜：冤枉，一切都是马修和画师的阴谋，我人很好的。

NDSi何时降价？

上海 小飞侠

乌冬：虽然NDSi的价格有一些小的波动，但目前已经稳定在1200左右这个价位了，不知道距离这位朋友的心理价位还有多远呢？

各位"掌门"的大叔大哥，话再多一些。

南宁 诸葛亮

马修：小编说多了会影响读者朋友们的空间的，所以呢，尽量言简意赅啦。

高考终于结束了，我看到奎爷、维恩等等在向我招手，这不是幻觉哦！

泉州 MH饭

马修：被奎爷招手……怎么听起来有些恐怖。

只言片语 四格漫画《午夜之后》暴露了编辑部的人员结构和各位编辑为按时出版付出的心血，小编们要保重。（上海 街木）





天津 婴灵

马修：婴灵勇士把高考恶龙斗得怎么样了？



北京 房宽京

马修：话说我整理“掌门人”这天正好是迈克尔·杰克逊的一周年忌日，正好也纪念下这位世界级的人民艺术家。



西安 柴

马修：好吧，就算布里面缠的是我，那脑袋上的东西是啥？



西安 Naro

马修：想起了小时候经常看到的简单但风格独特的一笔画。



四川 黄世杰

乌冬：你这个皮卡丘比135辑“万花筒”里的那个还要猥琐，要是有豁牙和牙缝就更猥琐了。

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15辑、第22、27辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑、第61～63、65、67辑、第75、77、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～98、105～113、130～137辑，定价：9.8元。《掌机王SP》第103辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第11、14～19、29～31辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》、《PSP专辑VOL.6》、《PSP专辑VOL.9》定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.7》定价12.00元。《口袋妖怪2010 完全图鉴·终极对战分析》，定价38.00元。《卡牌·桌游》第4～6辑，定价15元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

通告

128辑“自由谈”收录作品《游戏的记忆》的作者、请速用Email与我们联系，提供您的稿费发放方式及样书地址，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

下辑预告

下辑重头



太鼓之达人DS 咚隆隆 妖怪大决战





我的暑假 携带版2 猜谜姐妹和沉船的秘密







雷电十一人3 向世界挑战 火花·爆破



掌机王SP VOL.138

7月中旬全国上市

只言片语 成功说服同桌，他打算入手NDSi，让天上掉下个3DS奖励我吧！（郑州 枹树仔）

交流空间

想秀你就来！

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

醒目 想上"交流空间"的朋友请务必在每次寄回函的时候在贴头像下方的小字最左边划上✓，这样小编才能将您的信息公开在这个栏目里，鉴于大部分女性读者都没有在指定位置划✓，特此强烈呼吁一下广大关注《掌机王SP》的MM们，给广大的男性读者一个机会，同时也给我们的栏目添色！

叶茂盛　昵称：夜猫神

性别：男　年龄：15
拥有掌机：GB、GBA、NDS、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《高达》、《MHP》
地址：浙江省温州市泰顺县罗阳镇公园路92号
邮编：325500　QQ：895480240
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。



华辛宁

性别：女　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《初音未来》，《大鼓之达人》
地址：四川省彭州市星海湾
邮编：611930　QQ：113278455
Email：113278455@qq.com
想说的话：韩庚会玩《初音》么？

姚昕　昵称：死亡的圣地

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《DQ》
地址：江苏省常州市钟楼区金色新城79-301
邮编：213002　QQ：836935895
Email：yaoxin7788@yahoo.com.cn
想说的话：小编们最近过得快乐吗？

李宁烁　昵称：乐Doreman

性别：男　年龄：15
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《马里奥赛车DS》
地址：贵州省贵阳市南明区宝山南路312号C幢二单元802
邮编：350002　QQ：1029554833
Email：1029554833@qq.com
想说的话：希望将NDS游戏攻略讲解篇幅加大。

彭宇雄　昵称：皇家骑士

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：与身体上的血管一样多
地址：广东省广州市白云区同德街荔德路75号504室
邮编：510407　QQ：1045935224
想说的话：我要上，上，上……

张硕擎　昵称：芹菜

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》
地址：河北省石家庄市新华区铁路31宿舍9栋三单元203室
邮编：050051　QQ：603378462
想说的话：JS实在太坏了，刚买的掌机就坏了，钞票落入了JS的口袋。

只言片语　"喧闹游园"的解说白菜太搞笑，是个人才啊。支持新栏目诞生。（苏州 小y）

周佳亮 昵称：雪狐

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《战神》、《FF》、《初音未来》
地址：上海市奉贤县南桥区贝港花苑107号302室
邮编：201400　QQ：1061274383
Email：aws226@126.com
想说的话：给我一个二等奖。

何浩生 昵称：风·灵

性别：男　年龄：17
拥有掌机：NDSi
喜欢的游戏：《DQ》、《FF》、《机战》
地址：广西省贺州市八步区爱民南路76号
邮编：542800　QQ：350118916
Email：350118916@qq.com
想说的话：想要学习游戏两不误真是困难。

沈庭邦

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDSi LL、GBA、GB
喜欢的游戏：《MHP》、《逆转裁判》、《MGS》
地址：浙江省湖州市吴兴区阳光城7幢104室
邮编：313000　QQ：583001046
Email：583001046@qq.com
想说的话：我刚买NDSi LL便得知3DS的公布，杯具啊！

陈润祥 昵称：夜风

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：受欢迎的游戏都喜欢
地址：广东省湛江市霞山区海滨南路5号8幢102房
邮编：524000　QQ：287095439
Email：287095439@qq.com
想说的话：我等你《MHP3》，在那之前希望6.20能破解。

刘若 昵称：加勒比海带

性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA SP、iDSL、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《三国》
地址：江苏省徐州市第一中学高二（6）班
邮编：221000　QQ：595232969
Email：woshiyoulingwangzi@163.com
想说的话：同桌本是个“好孩子”，最近迷上PSP了，我又玩不了了……

王潮伟 昵称：长颈鹿

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《WE》、《FF》、《GTA》
地址：广东省郁南县都城区西江中学高三18班
邮编：527100　QQ：807705847
想说的话：我想有一堆玩游戏的朋友。

侯杰心 昵称：无四不但

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDSi、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》
地址：北京市丰台区珠江骏景中区五单元202
邮编：100068
想说的话：《MHP3》！快！

李默毅 昵称：Waterling

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDS、GBM
喜欢的游戏：《逆转裁判》、《最终幻想》
地址：江苏省南京市鼓楼区教工新村7幢502
邮编：210000　QQ：386020669
Email：386020669@qq.com
想说的话：《逆转》速出5代吧。

刘加欢 昵称：游游

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》
地址：江苏省张家港市杨舍镇沙洲中学高三（10）班
邮编：215600　QQ：173438541
想说的话：生活其实很美丽。

李俊彦 昵称：乱月

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《MHP》、ACT、FPS
地址：广东省广州市越秀区先烈中路87号603
邮编：510070　QQ：734854293
Email：luanyuekl@163.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

韦雨淇 昵称：Ricky

性别：男　年龄：16
拥有掌机：都卖了
喜欢的游戏：《口袋》、《牧场》、《洛克人》
地址：广西省宜州市宜州一中255班
邮编：546300　QQ：342754790
想说的话：再寄，我信我会上。

只言片语　为什么134辑“交流空间”都是男的呢？（南通 朱鑫嘉）

FAQ电台

现在应该是大家最快乐的暑假期间了，不仅有游戏可以玩，还有世界杯可以看，没有比现在这个时候更爽的了。在游戏中如果遇到什么问题，大家可以用Email或者回函表的方式向我们询问，小编们一定会尽量帮忙解答的。

栏目主持：LIKY



等到海枯石烂，终于等到新版本的自制固件，而这个固件开发者并不是GEN，而是制作普罗米修斯插件模块的liquidzigong。该固件分为5.50和5.03版本，分别对应PSP-1000/2000和PSP-2000V3/3000两类型号的PSP，如今大部分新加密游戏无需经过ISO TOOL的解密，只需直接拷贝到记忆棒内即可运行，兼容性也十分强大，详情各位可以留意本辑的PSP软件学院哦。而官方5.03～6.20的PSP用户群同样有好消息，基于HBL的官方系统ISO加载器已发布，时至截稿前作者更新至R3版，如名所示，这款加载器可用于加载PSP游戏镜像，这意味着PSP go等官方系统用户，在过去通过HBL只能运行自制软件的时代即将结束。可能有玩家会问为什么我这里会用“即将”，那是因为目前为止ISO加载器尚未能加载任何一款游戏镜像。不过各位不必灰心，目前加载器的更新速度相当快，相信很快就会迎来PSP全线破解的一天，届时国内的PSP市场亦将风云变色。



《炽焰同盟》移动方式为瞬移的鞋子在哪里找？

沈阳 顾家楠



第三章在MISSON3-2的“貴族の心、そして”中击破敌人获得。不过选这关的话就无法收得全同伴，请自行取舍。



我的PSP运行得很慢的，也不知道什么问题，是不是记忆棒是黑色的卡呢？

广州 小娴



PSP运行很慢有可能是两个原因，一个如你所说，可能是记忆棒是低速棒，在个别游戏中会出现卡顿问题；另外一个原因可能是CPU频率设置过低，试试将CPU频率设置到最大的333Mhz（如果是自制系统，在主菜单画面按Select键可调出设置菜单），看能否改善。



《深爱》中“真实时间”究竟是什么意思？选了“真实时间”后会怎么样？

河南 胡新涛



“真实时间”模式是与现实时间同步的。现实时间是几点，游戏里就是几点。不同的时间段内，女主角所处的位置和所做的事都不一样。如果玩家的作息时间不是特别奇怪的话，可以尝试选择“真实时间”模式，这样更能体会到这款游戏的乐趣和真实性。



《DJMax 黑色广场》中的挑战模式有关分数要求的挑战，尽管我改成简单难度以及全连，还是和要求分数差一大截，例如一开始的C难度的8万分的要求就直接让我败了，你们帮我出出招吧！

福建 许毓伟

只言片语 吐槽记事簿，和我班的群一样，都是大家在吐槽。（上海 葱粉）



首先这位朋友有个误区，想要追求高分数应该将难度调到HARD才对，简单难度只能得到70%的分数，不过对按键的判定要求比较松，如果追求连击数倒是可以选择。其次你说的这个挑战关应该是第二个区域的第二个俱乐部，不过这里C难度的要求是80万，不是8万，其实完成这个任务用简单难度就够了，不过要求的连击数就非常的高，要知道《DJMax》里分数的计算是和连击数以及击打判定有关的，连击数越高，击打判定越准，那么分数自然就越高，因此你需要在游戏时不断累计"FEVER"等级，这样才能让你的连击数以几何数字上升，一般来说连击数达到2800以上，准确度在95%以上就可以完成这个任务了。《DJMax 黑色广场》的难度是系列最高的，因此需要勤加练习才是。





PSP－2000 V3主板型与PSP－2000有什么区别，为什么编辑都提醒不要购买。

云南 杨清



这与该两款机型的推出年代有关，PSP－2000在2008年9月已经全面停产，非V3机型更是早早被V3型的生产线所替代。由于非V3型PSP－2000不用图片补丁便可刷写自制固件，国内市场自然是买少见少，曾一度飙升至1800元的高位，而需要图片漏洞破解的PSP－2000 V3主板型的价格也是紧随其后。如今一年半的光阴，这两款机型在国内市场上找到全新的可能性几乎为0，哪怕如今可破解的PSP－3000也是少之又少。所以各位在市面看见所谓全新的PSP－2000，除了翻新机，就是二手机。



我《初音未来 女歌手计划》已经通关了，可是《荒野と森と魔法の歌》与《いのちの歌》这两首歌下面分别还有两个曲目没有打出来，请问出现条件具体是什么？

株洲市 王殿江



这两首歌下面分别是各自的镜音怜和镜音铃版本。出现条件不难，只要将两首歌分别在普通难度下打两遍，就会出现镜音怜版；打三遍会出现镜音铃版。注意困难难度下过关多少次都是没有用的。



最近在玩PSP的《波斯王子 遗忘之沙》，到后期时经常遇见一连串的黄沙机关，连跳的时候总感觉时间不够用，冰冻第一个后，等我跳上去且还没来得及将下一个冰冻，我所在的黄沙机关就已经解冻了，感觉非常棘手，小编们有什么技巧吗？

连云港 屠祥



减速冰冻技能在游戏中用得非常多，由于间隔时间非常短，因此动作一定要快。冰冻第一个后，不能等站稳或抓牢了以后再冰冻第二个，否则肯定来不及的，要在跳上去的一刹那迅速松开再按下L键，这样精灵便会快速切换到第二个黄沙机关上将其冰冻。总而言之，冰冻技能必须要在王子跳跃的同时完成，才能保证足够的时间通过。





有什么办法可防止和抑制PSP电池变"胖"？

合肥 小蜂



PSP所有电池为锂电池，而锂电池发胀（也就是变胖）是因为锂电池使用过程中产生的气体没能排掉所致，其原因一般是过充或放电次数太多，预防方法当然就是尽量避免过度充电放电，即充满电后尽早拔下来，在PSP电源指示灯闪烁后要及时充电。另外要提醒一点的是，电池胀了后虽然还能继续用，但因为排气功能出现问题，继续使用会导致气体越积越多、电池内压力越来越大，很容易会发生爆炸。因此发现电池胀了以后，就扔到专门的电池垃圾箱吧，很多商场都有的。



他们说我的NDS烧录卡迷你SD卡只能使用2GB的，为什么？

黑龙江 肥哥



可能你的烧录卡比较早了，早期烧录卡很多都不支持SDHC规格的大容量卡，只能用2G以下的。

只言片语 | 希望《噬神者》出中文版。（深圳 小林）

小编寄语



胧月

★在134辑的寄语中我曾提了一下家乡的菱角菜，没想到挂心的伊娃同学托“神秘人C”特意从一千多公里外的长江流域带来一盒炒好的，太美味了。（PS：这菜很神奇，炒熟以后放一个星期都不会馊。）严重感谢“酷似天海春香”（某读者语）的伊娃和神秘人C。

★四天王叛逃二、游手好闲一，惟一可靠的影响力微薄。藩属不稳，镇国军有投敌嫌疑，整个帝国风雨飘摇。喂，你到底还有没有招啊？

★看过上辑小编寄语的读者们应该知道，白菜同学声称要让我和乌冬“见识见识重庆火锅的厉害”。端午前夕众人前往当地的重庆火锅店，点了特辣锅底。结果是，身为江苏人和广东人的我与乌冬吃得轻描淡写，倒是白菜同学自己在席间灌下三大碗甜品并表示肚子不舒服——胧：“对不起，我不知道这时候应该作怎样的表情。”乌：“只要嘲笑就可以了。”



白菜

□彻底认错——白菜承认深圳的重庆火锅确实不给力。特意点的特辣锅底竟然吃起来跟中辣没多大区别（捂脸）。有两个家伙现在得意死了……

□晒伤的手臂开始脱皮，这让白菜想起了以前上小学的时候拿胶水轻涂一层在手背上，等干了以后慢慢撕下来，就像撕皮肤一样去吓人。

□《苍翼默示录》的家用机新作即将发售，期待到不行。终于不用大老远跑去机厅练了，又远又浪费钱。像白菜这种初学者还是先拿家用机慢慢练手再去跟高手切磋好了。希望网战质量能够保持前作的优良水准。

□在胧月的推荐下看起了老日剧《古畑任三郎》。据说这部片子乃胧月和阿鲁小学初中时期中午回家必看的神片。我嘞个闹心哦，白菜的小学跟初中午休时间都在学校食堂吃饭的！



马修

◆继续压抑对NDSi LL的占有冲动，同时赞一下3DS。

◆忽然发现自己很久没看《新三国》了，嗯，其实早该如此了

◆世界杯真不错，激情的、好看的、惊喜的、热血的……让我这个看热闹的外行看得非常欢乐。顺便喷下裁判，掏牌掏得太随意了吧，卡卡被陷害得太冤了……

◆日前系统地看了去年末到今年初重庆男孩、浙江天台、福建莆田的13个孩子接连“意外死亡”案件，长叹一声后也只能对已为人父母或将为人父母的朋友们说：看好孩子吧。

◆虽然《非诚勿扰》因为那什么的出台而使得可看性那什么了，但我是乐观的，深吸一口气，对着天空说：有电视看，真好！

◆虽然近来上班途中某红绿灯经常坏导致我经常被塞在路上N久，但我是乐观的，深吸一口带着汗味和空调味的车内空气，对着车棚顶说：活着，真好！



酷洛洛



★世界杯四年一度，不看白不看，在写这段文字的时候，显示器的一边正好直播着英国对斯洛文尼亚的小组赛。尽管领先一分，但英格兰的表现依然让人很是揪心，还不如看场外两名教练咬牙切齿的表情过瘾，出线归出线，夺冠估计看不见什么希望了。还是阿根廷那边观赏性强一点，场外活蹦乱跳的老马可是本届世界杯最耀眼的球星，直播给他的镜头几乎比赛场上还要多。

★笔记本近期不少问题，重装无效，这次排除故障后重装如果还是不行，就只能拿去检修了。

★《深爱+》发售，宅男的地狱（天堂？）生活又要开始，作为游戏编辑，无论什么游戏都不能去抗拒。正所谓我不入地狱，谁入地狱，我现在就要下地狱了，大家不要阻拦我，谁也不要……

阿鲁



■不知道什么原因，自从过年后回到深圳开始，食欲就开始大减，饭量明显不如以前，而且还可耻地瘦了几斤，难道回家半个月好东西吃太多把我的嘴给惯坏了？不过这坏得也太彻底了吧，这都半年了啊！要是再不恢复，看来我就得每天服用“老干妈”了。

■既然说到吃了，那就再谈谈和吃有关的事。前段时间和胧月等人又去尝试了火锅，这次要的是特辣，不过吃完了发现和之前吃的中辣根本没区别，于是以胧月为首的非重庆人就开始不断攻击重庆火锅的不给力，可怜的白菜只能以吃冰粉的形式来压抑心里的怒火。不过凭良心说，这“重庆火锅”顶多只能算深圳火锅，确实不给力，还没宿舍楼下的“煌上煌”来劲。

LIKY



◆上届世界杯的冠亚军全都在小组赛中被淘汰，实在太具有戏剧性了，想起了那句老话：“皇帝轮流做，明年到我家。”不对不对，“到我家”是不可能的事情。

◆今年的荔枝非常好吃，不像去年很多虫，休息日去了一趟荔枝果园，门口发现每人还要50元门票，里面没别的，全是结满果实的荔枝树，可以随便摘随便吃，就是不能带出来，为50元的门票纠结半天，最后还是没进去。不过我在一个偏僻的角落发现一个半倒的篱笆围墙，然后……大家尽情鄙视我吧。

◆不久前去看了一下今年的“深港澳车展”，用我们小时候的俗话就是“挂眼科”，何为“挂眼科”，就是穷看呗，看名车，看美女，试坐一番，过过干瘾，然后梦想着哪天能发财……奋斗吧！

雷伊



■玩了35个小时《尼尔》才发现游戏中改造某件武器的素材除非重新开档否则再也拿不到了，眼看离白金奖杯仅一步之遥却不得不再从头玩起，实在是有些泄气。现在不少游戏都玩着很累，如果全程对着攻略玩吧又会影响游戏性，要是自己去摸索下又不知道会错过什么重要的东西，这让完美主义者情何以堪。

■大家拿到本书时iPhone4已经上市了，不过要以合理价格买到那就不知道要等到何时了，正好趁此机会让我的钱包充下电吧。其实我要求不高，只要有台能听MP3、能玩《植物大战僵尸》的新型号手机就行了……

伊娃



■因为胆小而拒绝一切与僵尸、吸血鬼等有关的任何影片，所以巨后悔错过了《暮光之城》这么好的影片，趁周末一口气看完了第一、二部，现正迫切期待第三部的上映！很欣赏男主角罗伯特·帕丁森，便抽空又看了他的另一部电影《Remember me》，非常好看，推荐给大家。

■喜欢前皇马及前皇马球员齐达内，所以关注法国队，法国队小组赛出局让我很心痛，因为齐达内会难受。

■被胧月于寄语中提醒后，超级想念家乡的菱角菜，于是嘱咐CH童鞋回去后一定要带些过来，解馋后还把拍的照片向胧月炫耀，胧月当场羡慕不已，让我好一顿心酸，后来刚好CH童鞋还要回去一趟，便顺便也给胧月带了一小盒，嗯嗯，分享快乐！

米格



★抽空去看了《玩具总动员3》，虽然早就看到各路影评点评这部伟大的作品，描述那种充满回忆的温馨之情，可自己由于已经实在无法记得十年前看这个系列的感受，只能说它哪里有对1、2的追叙我实在不知道，但3本身就很好看！

◆和朋友试着联了联《噬神者》，感觉除了PSP按键的局限让这部作品操作起来略显麻烦外，其他地方真可谓尽善尽美，尤其是充满现代奇幻风格的人设，让我这本来对《怪物猎人》类型游戏不感冒的人也能对它充满热情。

▲最近身边的几个数码产品都面临系统升级的麻烦，于是抽了周六下午开始折腾，谁晓得由于各种突发原因，到了周日凌晨才总算搞定，真是麻烦啊！

乌冬



◆今年E3发布会三大厂商大反常态，索尼和微软都在往死里鼓吹自己的体感设备，而任天堂则在大力宣传经典游戏，熬夜看直播的我一度以为是不是记错时间把发布会弄混了。当然，以上只是玩笑话，抛开作秀不说，这次E3还是很有看点的，像是PSP的作品群，还有3DS实机的公布，从画面上看3DS的机能真是比NDS提升了不止一个等级，再加上有裸眼3D，实在令人期待。

◆为了PS3的《初音未来 女歌手计划 梦幻剧场》，N年没开的PS3终于可以重见天日。先是折腾了一晚升级加充值，接着在23号晚彻夜守候，想不到了24号早上还没出，才知道PSN上的游戏一般要发售当天的中午才会更新，看来我真是落后于时代了……

栏目主持：白菜

火热秘技

寝室里的空调似乎有些不给力了，送出来的风不怎么冷。原本推荐睡眠温度是26度，现在设定在24度还要睡得冒汗。看来过段日子得找人检修一下。

本届E3是任天堂粉丝最大的节日。3DS实在太强了。微软的发布会马马虎虎，基本没有超出大家的预测。Sony基本就没拿什么像样的东西出来，特别是掌机领域在3DS的冲击下，前途堪忧啊！

NDS 超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王 秘技

日版 スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神 ザ・ロード・オブ・エレメンタル

有效活用HP自动回复的机体

魔装机神系以及瓦尔希奥妮等一部分机体拥有自动回复HP的机能，在每回合开始前会自动回复一定比例的HP。加高他们的装甲或是提升HP最大值，将他们放在第一线作战，可以有效地节约修理费。

找出好用的武器

不仅仅是指攻击力高的武器，不消耗MG的武器与没有弹数限制的武器都有非常高的泛用性。另外许多机体的接近战武器攻击力都比较高，如果有符合上述条件的武器就尽量将其强化吧。特别是赛巴斯塔的接近战武器可以说是清扫杂兵的利器。

第一章尽量只强化赛巴斯塔

第一章尽量不要去强化赛巴斯塔以外的机体。当故事剧情进入到第二章的时候，一些机体将会以自动改造后的姿态加入我方。如此一来就会造成资金浪费，因此第一章应该将资金集中在赛巴斯塔上。另外本作没有改造继承这一设定，因此不要浪费大钱去改造正树的初期机体杰奥姆。

设定反击指令

跟以前SFC版的机战一样，本作可以大概地设定反击命令。在“全体指令”下的“反击命令”中，可以设定“マニュアル”、“积极的に！”、“效率よく！”与“反击するな！”4种模式。

“マニュアル”是目前机战主流的进入战斗之前自己选择命令的模式。

“积极的に！”是在被击破之前不管怎样都会进行反击。

“效率よく！”是面对比自己段位低的敌兵时采取回避或者防御指令，用以提升我方的低段位机体。

“反击するな！”是一定采取回避或防御的指令，适合于回复系的机体。

改变敌人的移动速度

在全体指令中选择“系统设定”，可以将敌人的移动速度设置成“快速”，这样就能更加快速地进行游戏。

高效率的精神使用方法

使用精神的时候，按Y选择想要使用的多个精神，最后按A确定，就能一次性使用所有选定的精神。

通关后的继承要素

通关后将会得到100万的奖励资金，另外拥有的资金会全部继承，但是用于改造的资金不会返还。如果在最后几话大量赚取金钱再通关，二周目将会轻松许多。

MAP兵器的成长

改造MAP兵器可以使其进行阶段性成长。比如敌我不分的MAP兵器将会辨识我方机体，或是移动后不能使用的MAP兵器也可以在移动后使用，另外有些MAP兵器的攻击范围也会产生变化。想要高



效率清除敌兵的时候可以考虑提升MAP兵器的改造度。

尽早习得2次行动能力

本作我方机体可以习得“二次行动”的能力。发现某名角色即将到达最低习得等级时，应该擅用S/L大法使其立刻习得该能力，能让攻关过程更加轻松（角色最低习得等级请查看136辑攻略）。

PSP 潜龙谍影 和平行者 秘技

日版

Metal Gear Solid:Peace Walker

与和平行者一战的种种

当和平行者发射导弹时，如果设置了C4、对人地雷、对战车地雷或者诱导目标其中的一种，导弹就会将其锁定为目标。

同样，当和平行者使用电磁波时，只要接触到C4、对战车地雷或是空中机雷就会解除。

用睡眠地雷远距离回收

用射击引爆睡眠瓦斯地雷可以将其上方的士兵回收。

用这个方法，可以在拿到气球弹之前将“バリケード破坏”任务中登场的两名谍报S级的狙击手回收。

恶臭的箱子

当装备中的箱子被敌兵拿起来的时候，如果身着恶臭迷彩，敌兵则会当场被熏倒。

耳栓代替品

怪物猎人任务中装备随身听可以代替耳栓发挥作用。

Hold up解除

对进入Hold up状态的敌兵用没有子弹的枪放空枪，敌兵会解除Hold up状态并进行反击。这是来自《MGS2》的传统小秘技。

快速发现扎多尔诺夫

在扎多尔诺夫搜索任务中，就算重置任务，他的躲藏位置也不会变化。

利用这一点，在初期侦查完成后重置，可以轻易拿到S级评价。

The end

在心灵写真，亡者の遗产任务中接通周波数000.00的无线，有可能会遇到老爷子The end出现。

下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王 金手指

日版

スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神 ザ・ロード・オブ・エレメンタル

GameID：BROJ dcec9ce6

经验值n倍

2倍

1208893C 00001F96
12088948 0000103C

5倍

1208893C 000010F0
12088948 00001018

10倍

1208893C 00001078
12088948 0000100C

获得资金n倍

2倍

12088B04 00001086

4倍

12088B04 00001106

8倍

12088B04 00001186

16倍

12088B04 00001206

图鉴

按Select追想录全开

94000130 FFFB0000
0238D9B8 FFFFFFFF
0238D9BC FFFFFFFF
0238D9C0 FFFFFFFF
1238D9C4 000003FF
D0000000 00000000

按Select用语全开

94000130 FFFB0000
0238D9D4 FFFFFFFF
0238D9D8 FFFFFFFF
0238D9DC FFFFFFFF
0238D9E0 FFFFFFFF
0238D9E4 FFFFFFFF
0238D9E8 FFFFFFFF
0238D9EC FFFFFFFF
0238D9F0 FFFFFFFF
0238D9F4 07FFFFFF
D0000000 00000000

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

栏目主持：胧月

从7月开始，咱们可以不必发愁没游戏玩了。NDS方面仅在上半月就有《太鼓之达人》、《雷电十一人3》、《牧场物语》和《火纹》四款大作，Capcom倾力打造的RPG大作《最后的战士》则与《火纹》同一天发售，玩家可能得苦恼地选择一下了。此外，许久没有公布新情报的NDS《大神传 小小太阳》发售日确定在了9月30日，来得比想象中快不少。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2010年7月			
1日	太鼓之达人DS 咚隆隆 妖怪大决战	太鼓の达人DS ドロロン！ヨーカイ大决战	NBGI	MUG	5040日元
1日	冬宫Ⅱ DS混合版 双生女神与命运大地	エルミナージュⅡ DS Remix 双生の女神と运命の大地	Star Fish・SD	RPG	5040日元
1日	数码宝贝 遗失的进化	デジモンストーリー ロストエボリューション	NBGI	RPG	5040日元
1日	雷电十一人3 向世界挑战 火花	イナズマイレブン3 世界への挑战 スパーク	Level-5	RPG	4980日元
1日	雷电十一人3 向世界挑战 爆破	イナズマイレブン3 世界への挑战 ボンバー	Level-5	RPG	4980日元
1日	幼儿英语DS	マミートークDS	Intelligent Design	ETC	5040日元
8日	牧场物语 双子村	牧场物语 ふたごの村	MMV	SLG	5040日元
15日	火焰之纹章 新・纹章之谜 光与影的英雄	ファイアーエムブレム 新・纹章の谜 光と影の英雄	Nintendo	S・RPG	4800日元
15日	金属战斗螺旋 爆神须佐之男袭来！	メタルファイト ベイブレード 爆神スサノオ袭来！	Hudson	RPG	5229日元
15日	跳跃大搜查线 THE GAME 潜入潜水艇吧！	踊る大捜查线 THE GAME 潜水舰に潜入せよ！	NBGI	AVG	5229日元
15日	橡皮擦君 战斗橡皮祭	ケシカスくん バトルカスティバル	Konami	ACT	5250日元
22日	TV动画 妖精的尾巴 激斗！魔导士决战	TVアニメ フェアリーテイル 激斗！魔导士决战	Hudson	ACT	5229日元
22日	猜谜！六角形2	クイズ！ヘキサゴンⅡ	NBGI	ACT	5040日元
22日	家庭教师REBORN DS 炎斗XX 超决战！真6吊花	家庭教师ヒットマンREBORN！DS フレイムランブルXX 超决战！真6吊花	Takara Tomy	ACT	5040日元
22日	电车GO 特别篇 复活！昭和的山手线	电车でGO！特别编 复活！昭和の山手线	Square Enix	SLG	5480日元
27日	银河车手	Galaxy Racers	Ubisoft	RAC	29.99美元
29日	巫术 忘却的遗产	ウィザードリィ 忘却の遗产	Genterprise	RPG	5229日元
29日	重装机兵3	メタルマックス3	角川Games	RPG	6090日元
29日	一起来当漫画家！DS	Let's！まんが家DS Style	Columbia Music Entertainment	AVG	5040日元
29日	假面骑士战斗 卡片大战	假面ライダーバトル ガンバライド カードバトル大战	NBGI	AVG	5040日元
		2010年8月			
5日	“超”恐怖故事DS 青之章	“超”怖い话DS 青の章	Alchemist	AVG	5040日元
5日	战斗之魂 数码发令员	バトルスピリッツ デジタルスターター	NBGI	RPG	5040日元
5日	海豹宝宝3 好多小可爱	まめゴマ3 ～かわいいがいっぱい～	Columbia Music Entertainment	SLG	5040日元
5日	美丽祭师二人组 时尚收藏	ハートキャッチプリキュア！おしゃれコレクション	NBGI	ETC	5040日元
19日	公主偶像DS 变身！采苹果	リルぷりっDS ひめチェン！アップルピンク	SEGA	ETC	5040日元
		2010年9月			
2日	忍者乱太郎 学年对抗益智！之卷	忍たま乱太郎 学年对抗战パズル！の段	Russell	PUZ	5754日元
9日	海贼王 巨人之战	ワンピース ギガントバトル	NBGI	ACT	5040日元
18日	口袋妖怪 黑	ポケットモンスター ブラック	Nintendo	RPG	售价未定
18日	口袋妖怪 白	ポケットモンスター ホワイト	Nintendo	RPG	售价未定
30日	大神传 小小太阳	大神传 小さき太阳	Capcom	AVG	5040日元
30日	侦探 神宫寺三郎DS 红蝶	探侦 神宫寺三郎DS 赤い蝶	Arc System Works	AVG	4179日元
		2010年12月			
9日	二之国 漆黑的魔导士	二ノ国 漆黑の魔导士	Level-5	RPG	6800日元
		2010年冬			
未定	索尼克 色彩	ソニック カラーズ	SEGA	ACT	售价未定
		发售日未定			
未定	幻想生活	ファンタジーライフ	Level-5	RPG	售价未定
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
未定	东京魔人学园帝战帖	东京魔人学园帝战帖	MMV	S・RPG	3990日元
未定	黄金太阳 黑暗黎明	Golden Sun:Dark Dawn	Nintendo	RPG	售价未定
未定	天空机器人（暂名）	Solarobo ソラロボ（暂名）	NBGI	RPG	售价未定



太鼓之达人DS 咚隆隆 妖怪大决战



7.1 ■NBGI■MUG■5040日元

期待度 A



人气音乐游戏“《太鼓之达人DS》系列”最新作不但收录了大量全新的乐曲，而且游戏的故事模式再一次进化，包含RPG要素的流程加上紧张的BOSS战一定能让玩家找到不同于其他音乐游戏的感觉。来自《初音未来》、《偶像大师》的人气角色加盟本作更增添其魅力。



雷电十一人3 向世界挑战 火花・爆破



7.1 ■Level-5■RPG■4980日元

期待度 A



继一代开辟、二代火爆后，这个在世界设定上颇有《足球小将》风范的足球RPG又将再露锋芒。本作的作战区域进一步扩大到了全世界，“雷电日本”将与韩、美、巴、意、英等强大球队作战。在保留角色必杀技的同时，系统还加入提升全队战斗力的必杀战术，可加入球员数多达2000人，耐玩度满点。



PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2010年7月			
8日	The便利店 携带版	ザ・コンビニ ポータブル	Hamster	SLG	5229日元
8日	限时幻想	ジカンデファンタジア	Idea Factory	A・RPG	5040日元
15日	火影忍者 疾风传 羁绊驱动	NARUTO ナルト 疾风传 キズナドライブ	NBGI	ACT	5229日元
15日	与凯蒂猫在一起！打方块123	ハローキティといっしょ！ブロッククラッシュ123！	Dorasu	PUZ	4410日元
15日	最后的战士	ラストランカー	Capcom	RPG	5990日元
15日	武装神姬 战斗大师	武装神姬 バトルマスター	Konami	ACT	5800日元
15日	桃太郎电铁组队战 友情、努力、胜利之卷	桃太郎电铁タッグマッチ 友情・努力・胜利の巻！	Hudson	TAB	5460日元
15日	实况力量职业棒球2010	实况パワフルプロ野球2010	Konami	SPG	5250日元
22日	二世之契	二世の契り	Idea Factory	AVG	6090日元
22日	Fate/新章	フェイト/エクストラ	MMV	RPG	6279日元
22日	诡计×逻辑 第一季	TRICK×LOGIC シーズン1	SCEJ	AVG	2980日元
22日	S.Y.K 新说西游记 携带版	S.Y.K ～新说西游记～ ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
29日	伊苏VS空之轨迹 抉择・传说	イースVS空の轨迹 オルタナティブ・サーガ	Falcom	FTG	6090日元
29日	初音未来 女歌手计划 2nd	初音ミク プロジェクトディーヴァ 2nd	SEGA	MUG	6090日元
29日	第二小说 她的夏天，15分钟记忆	セカンドノベル ～彼女の夏、15分の记忆～	日本一Software	AVG	5229日元
		2010年8月			
5日	尸体派对 血色笼罩 恐惧再临	コープスパーティー ブラッドカバー リピーテッドフィアー	5pb.	AVG	6090日元
5日	幻想传说 换装迷宫X	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX	NBGI	RPG	售价为定
12日	家族计划（暂名）	家族计画（暂名）	Cyberfront	AVG	5040日元
22日	皇牌空战X2 联合突击	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	NBGI	STG	5229日元
26日	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村	Capcom	ETC	3990日元
26日	薄樱鬼 随想录 携带版	薄樱鬼 随想录 ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
26日	樱花樱花 春色烂漫	さくらさくら HARU URARA	GN Soft	AVG	6090日元
		2010年9月			
16日	诡计×逻辑 第二季	TRICK×LOGIC シーズン2	SCEJ	AVG	2980日元
22日	黑豹 如龙新章	クロヒョウ 龙が如く新章	SEGA	A・AVG	6279日元
22日	无头骑士异闻录 三足鼎立	デュラララ！！ 3way standoff	Ascii	AVG	6090日元
30日	轻音少女 放学后的演奏会	けいおん！ 放课后ライブ！！	SEGA	MUG	6090日元
30日	龙珠 组队战	ドラゴンボール タッグ バーサス	NBGI	ACT	5229日元
未定	人鱼绝恋	L@ve once	Maid meets Cat	AVG	6279日元
未定	剑、魔法与学园物3	剑と魔法と学园モノ。3	Acquire	RPG	售价未定
未定	战国绘札游戏 不如归 大乱	战国绘札游戏 不如归 大乱	Irem	TAB	5040日元
		2010年夏			
未定	娇蛮之吻 2学期 携带版	つよきす 2学期 Portable	Netrevo	AVG	售价未定
		发售日未定			
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	售价未定
未定	怪物猎人 携带版 3rd	モンスターハンターポータブル 3rd	Capcom	ACT	售价未定

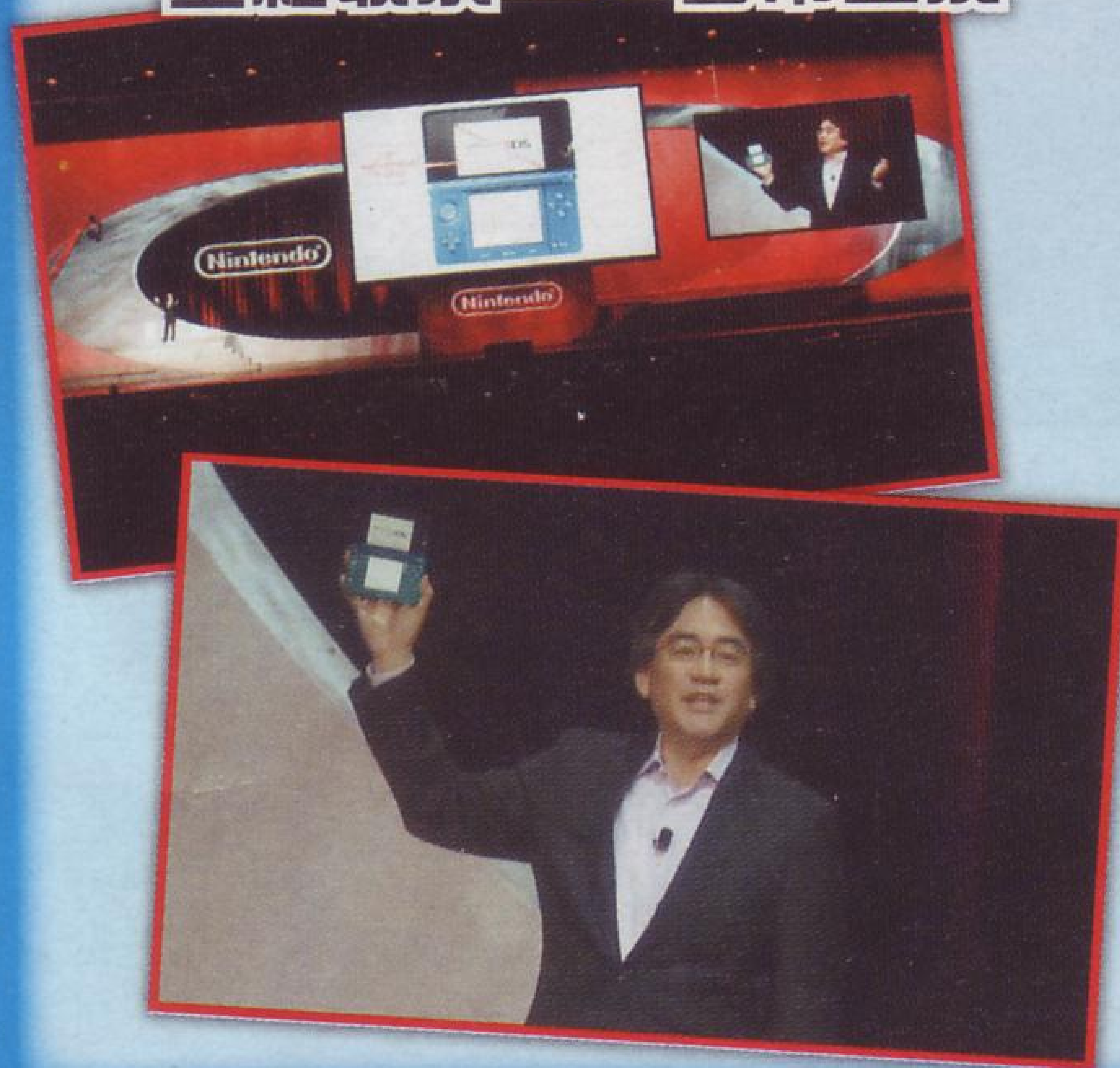


DVD光盘内容导视



E3 2010影像报道——掌机篇

直击任天堂、索尼发布会
全程收录3DS公布盛况



E3游戏集锦

3DS两款新作首次亮相
众多掌机大作影像集锦

- ◆生化危机 启示录【3DS】
- ◆新 光之神话 帕尔蒂娜之镜【3DS】
- ◆寄生前夜 第三个生日【PSP】
- ◆战神 斯巴达幽灵【PSP】
- ◆啪嗒砰3（暂名）【PSP】
- ◆摄像头宠物【PSP】
- ◆皇牌空战X2 联合突击【PSP】
- ◆黄金太阳 黑暗黎明【NDS】
- ◆超级涂鸦【NDS】
- ◆爆旋陀螺 金属融合【NDS】
- ◆索尼克 色彩【NDS】
- ◆火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄【NDS】

新作特搜队 最新发售游戏影像直击

- ◆DJMAX 热曲【PSP】
- ◆宠物蛋的活力小店【NDS】
- ◆玩具总动员3【PSP】
- ◆幽灵诡计【NDS】
- ◆洛克人ZERO合集【NDS】

iPhone全接触 感触iPhone的神奇魅力

◆赫克托 卡内奇的勋章 第一章 ◆足球大战僵尸 ◆吉他英雄

口袋特企 怪物猎人广播剧（3）

《初音未来》PS3版联动+最高难度歌曲演示

随盘附送

实用资源倾情附送



PSP ISO
- ◆玩具总动员3
- ◆DJMAX 热曲

NDS ROM
- ◆幽灵诡计
- ◆深爱+
- ◆益智之谜2

全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《太空战斗机 爆裂》OST等着你。

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《玩具总动员3》的演示视频中，除了牛仔胡迪和巴斯光年外，小编还操控了谁进行冒险？

A：外星人　B：士兵　C：女牛仔



PEGA 双核动力站 3名

模魂志 No.46

大16开152页+DVD



对于模型玩具爱好者来说，在看到他人的优秀摄影或官方精美的图片时是否会也想过拿起相机，为自己心爱的玩物拍摄一辑精美的图片呢？本辑将深入浅出地为大家展示模型玩具摄影的技巧与器材，让您的摄影技巧更进一步。旧版模型是那么地让人充满回忆，而未实现模型化的机体也让人充满期待，本辑将以神高达和拂晓高达为基础，为您展示模型改造的达人技巧。东方系列的相关人形周边在近期涌现，本辑将为您展示从PVC人形到树脂手办的多款新近款式。房屋模型对于我们来说并不陌生，但如何制作出逼真的效果却是一道难题，本辑将结合视频为您展示房屋模型逼真效果的处理方法。外加多款12寸人形、合金玩具、变形金刚等热门新品，暑假里的模玩生活将锦上添花。



6月30日全国上市

爱图e族 VOL.18

全彩64页+DVD-ROM



本辑《爱图e族》“卷首画廊”的主题是“萌娘化”，在这个不管什么全部都可以娘化的神奇时代，你偏好哪一种呢？日本插画界的巨臣丹野忍日前又有新画集问世，小编自然要将这本华美盛宴毫无保留地呈现给读者大人们。除了一如既往继续网罗萌系画师作品外，本辑还将于光碟中收录《尼尔》和《噬神者》两款人气游戏的资料设定集，各位玩家千万别错过哦！



7月12号全国上市

X360玩家专门志 Vol.11

全面革新号 全彩大16开224页 附赠DVD-ROM



《X360玩家专门志》迎来第一次改版！除了传统的特别策划和典藏攻略外，增加更多贴近玩家生活的内容，收录更多近期游戏的实用介绍。DVD从影像光盘改为数据碟，赠送攻略影像、游戏原声、精美壁纸等实用内容。本辑攻略收录《荒野大救赎》、《失落的星球2》、《分裂细胞 断罪》、《心灵杀手》等近期多款大作，资料详实，值得珍藏。



7月10日全国上市

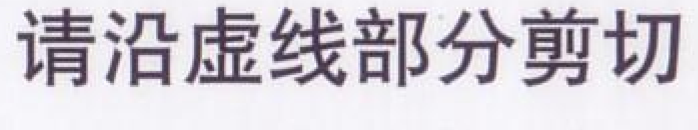
ISBN 978-7-89476-428-7



本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-428-7

掌机王光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）





请沿虚线部分剪切

请沿虚线部分剪切 